神秘海域
UNCHARTED
Drake's Adventure Journal
德雷克的终极档案

开篇
OPENING

任何伟大事情都必有起点，但唯有持续到最后，努力成就，光荣始会降临。
——法兰西斯·德雷克爵士

你在见证的，是一场伟大冒险的开端！
你会发掘黄金乡传闻背后的真相！
你会探寻香巴拉神秘故事的来源！
你会找到千柱之城在沙海的入口！
你会解开西班牙大屠杀中的秘密！
你在见证的，是一场伟大冒险的终结！
传奇般的财宝猎人
将踏上最后的旅程
寻找他的最大宝藏
你在见证的，是一场甘畅阅读的盛宴！
探险日志带你感受《神秘海域》的方方面面
寻宝心得助你尽享《神秘海域》的游戏魅力
历史文献为你挖掘《神秘海域》的周边趣闻
这就是《神秘海域 德雷克的终极档案》！

翻开书页，迎接属于你的伟大冒险吧！

探险日志

JOURNAL

目睹的一切至少一半以上我从未告诉别人，原因是我知道别人绝不会相信。

——马可·波罗

德雷克的冒险记

文 宇宙人、清国清城 编 哪尼 美编 Juxi

《神秘海域》系列时间线

公元前1550年

古希腊雕刻家狄德勒斯迷上了白藜芦之秘，于是他找到了克里特岛，在那里声称发现了将普通金属变成黄金的秘密。他提出建造一个迷宫，用于储藏米诺斯王的宝藏。在那里狄德勒斯见到了米诺斯的女儿阿里阿德涅，对她一见钟情。狄德勒斯最终建成了著名的牛头人迷宫，但最后因为各种事件不得不逃离了克里特岛。之后数年，他又建造了两座迷宫，一个是位于埃及的索贝克迷宫，还有一个位于锡拉岛。狄德勒斯还派他的侄子塔罗斯到中国，为中国皇帝建造了第四座迷宫。在建造这座迷宫期间狄德勒斯病逝，塔罗斯将狄德勒斯从三个迷宫偷来的宝藏转移到了第四个迷宫。同时塔罗斯还使用白藜芦之秘创造了“密文守护者”。

公元前1000年

所罗门王独占了乌巴迷幻药的生产、储存和使用。他的敌人试图偷走迷幻药并用来对付所罗门。虽然最后还是所罗门胜利，但他对这种迷幻药造成的混乱心有余悸，下令永不使用。生产这种迷幻药的工厂被摧毁，所有库存被装入一个特制的青铜罐，并带到了谜之城乌巴，将其沉入中心蓄水池深处。之后数个世纪，迷幻药从铜罐中泄露，并污染了当地的水源。当地居民喝水后陷入了疯狂状态。也有一些人逃了出来，在也门的地下建造了栖息之所。



公元325年

罗马大帝康斯坦丁组建了尼西亚第一理事会，试图将基督教义标准化，于是围绕圣父与圣子的争议开始了，阿里乌斯认为上帝不能二者皆是，这遭到了第一理事会的反对，于是他和他的追随者们被审判为异端，但阿里乌斯的思想启迪了一个地下宗教组织Sete Cidades。

公元711年

穆斯林摩尔人穿越西撒哈拉与摩洛哥，前往攻占西班牙和葡萄牙。为了让宝藏不落入摩尔人之手，7位西班牙主教将财宝装到船上运走了。然后这些财宝就迷失在历史长河中，有传闻说后人用这些财宝建造了7座完美的城市，那里是通往天国的大门。

公元1095–1099年

第一次十字军东征爆发，基督军从罗马打到了圣地，1098年攻下安提俄克，1099年攻下耶路撒冷。基督战士们屠杀了城内的穆斯林。这次战争的结果是在圣地成立了多个基督教国家。十字军在战争中还得到了从乌巴地下城流出来的圣物，它被分成两半。一个藏在叙利亚的十字军城堡，还有一个在法国的戈弗雷堡。



1147–1149年

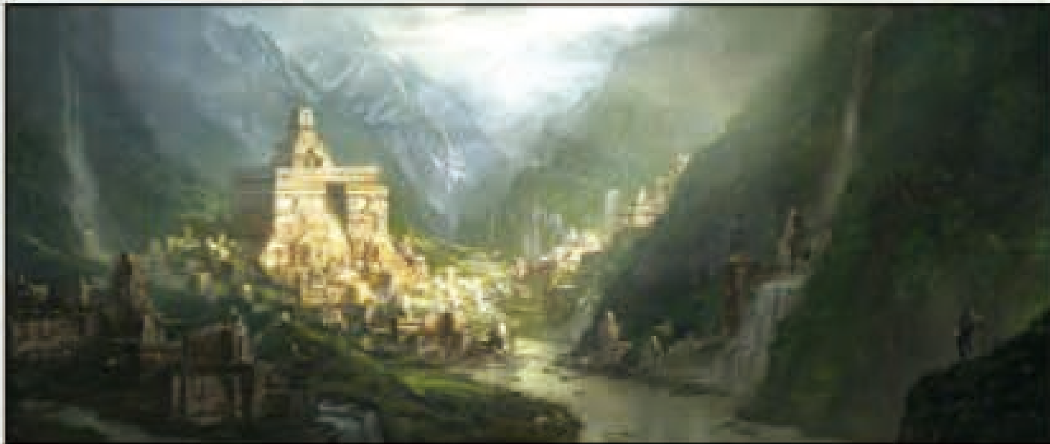
穆斯林征服了艾德萨，导致了第二次十字军东征的爆发。

1187–1192年

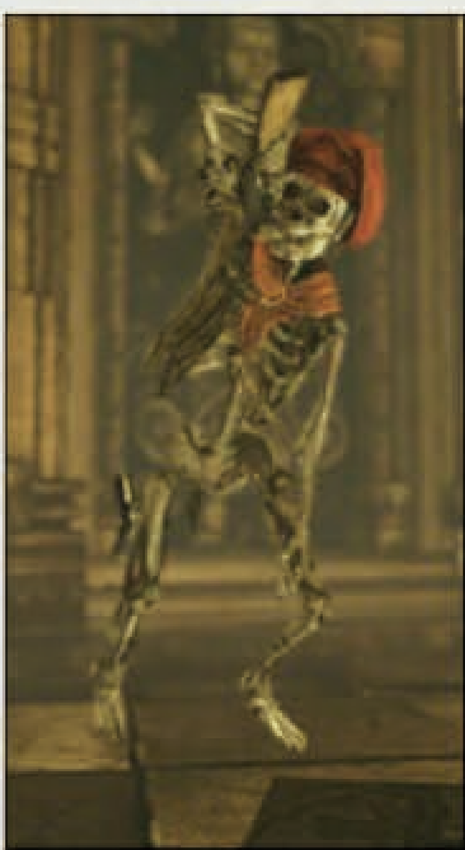
萨拉丁夺回了耶路撒冷，导致狮心王理查德发起了第三次十字军东征。理查德夺回了港口城市阿卡和雅法，在阿萨夫击败了萨拉丁的军队。

1271年

马可波罗和父亲与叔叔一起开始了亚洲之旅，途中找到了失落之城香巴拉和传说中的如意宝珠，之后他们作为忽必烈的座上宾在中国生活了几年。



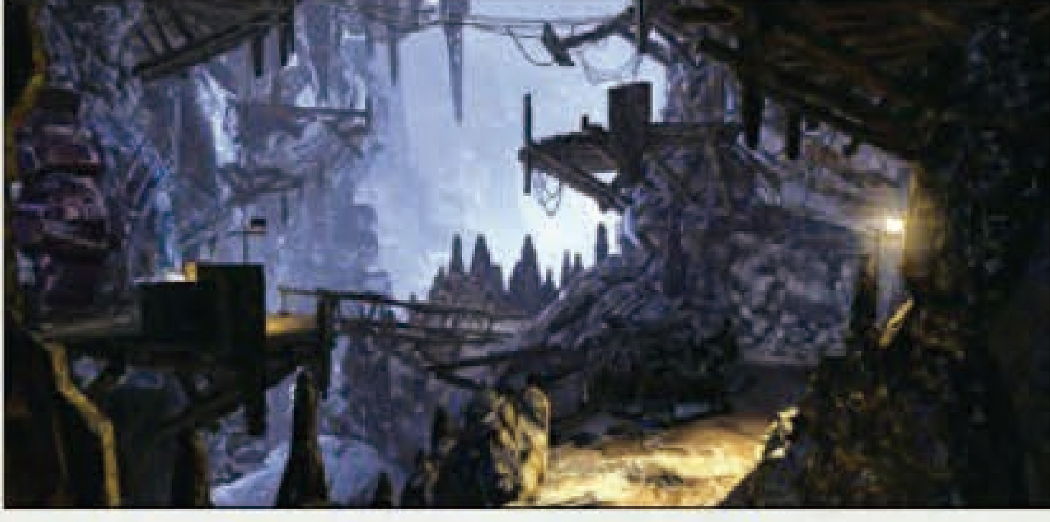
1292年



忽必烈允许马可波罗返回意大利，他们从中国出发时带着14艘船，总共600多名乘客浩浩荡荡地起航。船上装满了忽必烈的财宝，包括来自香巴拉的圣物。几年后，马可波罗停靠波斯时只剩下一艘船和18个乘客。马可波罗的游记中从未提及剩下的13艘船何去何从。

1531–1537年

方济会修士尼萨前往中美洲寻找黄金七城，他带着一群西班牙征服者展开了一次侦查任务，发现了基维拉的废墟，尼萨认为那就是黄金七城之一。然后发现了其中的死神之后，尼萨牺牲了同行者，封住了地狱之门，并杀死了西班牙征服者。之后他返回墨西哥，埋掉了史蒂芬之剑。



1553年

被宣判为异教徒的塞尔维特在法国被捕，三天后他逃出了监狱，但随后再度被捕，最后被绑在木桩上烧死。

1577年

英国女王伊丽莎白一世与其他秘密教会成员发现了乌巴城的地点，以及将其封印的自然力量。于是大航海家弗朗西斯·德雷克被派往寻找这种力量，他伪装成对抗西班牙的海盗船长。约翰·迪为德雷克制造了一个密码轮，解码的钥匙就是他的指环。



1578–1580年

弗朗西斯·德雷克抵达也门的古墓，在那里发现了乌巴的真相。他惊恐于所要寻找的东西的可怕力量，于是隐藏了航程的所有线索，并给后人留下了警告。之后他回到英国，伊丽莎白女王下令将航程的所有资料作为机密，所有相关人员必须发誓守密。



1590年

西班牙征服者在亚马逊丛林中发现了传说中的黄金国巨型雕像，并将其运到了他们在太平洋某处的殖民地。弗朗西斯·德雷克也发现了它的存在，原本打算将其偷运到英国，但是发现了其中的诅咒后，德雷克知道没有哪个国家能将其占有，于是打算将其独吞。



1596年

弗朗西斯·德雷克假装死亡，将他的棺材沉入海底，其中放着他的笔记，而笔记中记录了黄金国雕像的发现。之后他前往西班牙殖民地，采取措施阻止诅咒的扩散。最后他命丧变异人之手，死在了宝库雕像的脚下。



1701–1712年

普鲁士弗雷德里克国王一世命令他的宫廷建筑师建造了“琥珀屋”，在其即将完工时，俄国的彼得大帝来访，对其建造工艺艳羡不已。

1713年

弗雷德里克国王一世逝世，之后其子威廉一世继位，琥珀屋的建造中止。

1716年

威廉一世与俄国结盟进攻瑞典。琥珀屋的镶板被送给彼得大帝作为礼物。

1747年

俄国的伊丽莎白女皇下令将琥珀屋展现给世人，在圣彼得堡的冬宫进行了展示。

1770年

琥珀屋终于完工。



1907–1910年

T.E. 劳伦斯进入牛津耶稣学院学习历史，暑假时他游历法国，测量了多座十字军城堡。之后他又前往叙利亚，考察了那里的大本营。



1917–1918年

第一次世界大战爆发，劳伦斯凭借自己对中东的了解，前往开罗成为一名情报长官。之后他参加了阿拉伯起义。

1918年

如今劳伦斯被称为“阿拉伯的劳伦斯”，他游说英国，提出阿拉伯独立是战后的最佳选择，但阿拉伯成为了大英帝国的一部分。劳伦斯离开了阿拉伯。他说只会为寻找沙漠中的亚特兰蒂斯——乌巴城而归来。

1926年

理查德·伯德试图飞越北极，但是因为引擎故障而被迫返航。据说他在这次飞行中发现了神秘之城阿加森。



1935年

劳伦斯在英格兰的一起摩托车事故中丧命。据说他是为了躲避两个男孩而撞车，但实际上是因为他知道了乌巴的秘密而被秘密组织刺杀。

1935–1939年

纳粹超自然研究机构 NaziAhnenerbe 派人前往世界各地寻找古代财宝，其中一次远征是为了寻找埃尔多拉多，为此他们在西班牙殖民地建造了一个科学基地，最后诅咒消灭了纳粹科学家与官兵。另一次远征是前往西藏寻找香巴拉和如意宝珠，率队者卡尔·雪佛得知宝珠的真相后，杀死了整个考察队，以阻止宝珠落入党卫军之手。之后他在附近村庄度过余生。


■卡尔·雪佛

1937–1945年

第二次世界大战爆发。纳粹征服欧洲期间，很多文物被德军掠夺，其中很大一部分从此流失。不过苏联从德国手中抢回了琥珀屋，并将其藏在了阿加森的入口处。

1951年

维克托·苏利文出生于美国。少年时代他加入美国海军，之后成为一名自由财宝猎人。

1976年

内森·德雷克出生，父母未知，出生地未知。当时他的姓氏并非德雷克。

1981年

内森·德雷克的母亲自杀，父亲将他交托给政府领养。于是内森在圣弗朗西斯孤儿院成长。



1984年

伊莲娜·费雪出生于佛罗里达州。

1990年

苏利文受雇于凯瑟琳·马洛从哥伦比亚卡塔赫纳的博物馆偷走弗朗西斯·德雷克爵士的指环。当时内森也在卡塔赫纳，也想偷走指环，并宣称那是他的家传之宝。他们两人发生了冲突，但苏利文救了内森一命，他发现内森有些能力对于将来的寻宝有帮助，于是招募他成为自己的帮手。



1991–1992年

15岁的内森锒铛入狱，在牢中不断回味苏利文对他的教诲。不久苏利文兑现自己的诺言，将内森保释出狱。

1999–2000年

内森与苏利文花钱让一个船长将他们和他们的货从瓦尔帕莱索运到美国，之后才知道这是一次毒品走私。苏利文与内森将毒品扔出了船外。

2001–2006年

《神秘海域》漫画版剧情：内森·德雷克与维克托·苏利文第一次遇到了克罗伊·弗雷泽，另外还描述了苏利文与哈里·菲林的相会。在这次事件中，罗斯·鲁德罗引发了阿加森城的坍塌。另外，内森与克罗伊发生了一夜情，但他们的关系并未进一步发展，克罗伊在他醒之前就离开了。



2004年

《神秘海域 黄金深渊》事件一年前：文森特·佩雷兹被诊断出癌症晚期，他希望能在有生之年发现当年尼萨杀死西班牙征服者之谜，于是他和杰森·但丁合作。

2003–2004年

内森与苏利文在不丹花了几个星期寻找远古恶魔与动物假面。

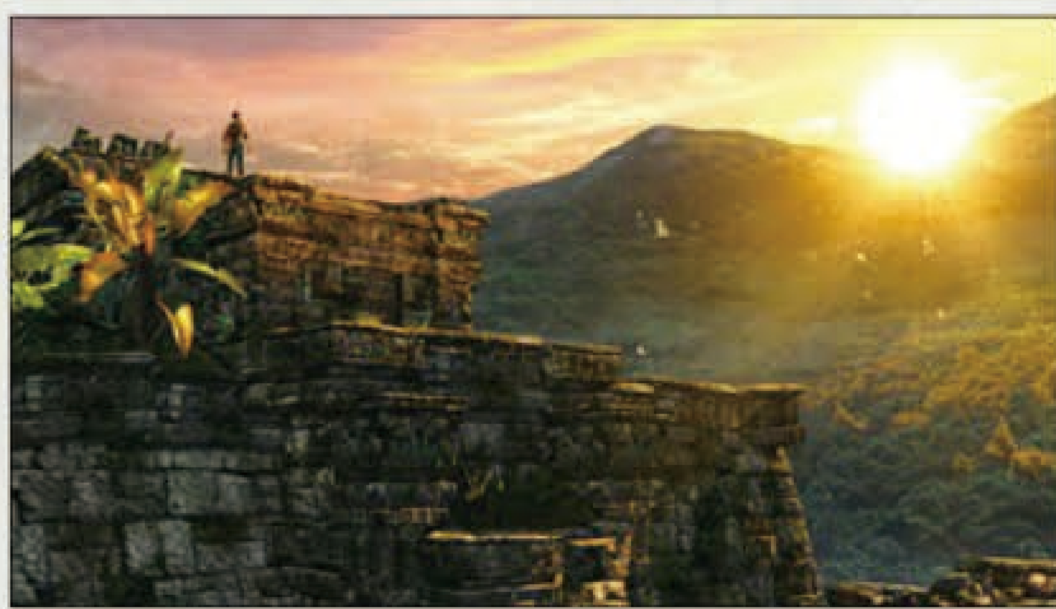
2005年

文森特·佩雷兹发现了史蒂芬之剑的线索，并成功找到。他没有将自己的发现告诉任何人，最后把这个秘密带进了坟墓。

2005年

《神秘海域 黄金深渊》事件：杰森·但丁聘请内森调查巴拿马深山中的一个挖掘现场，在那里他们碰到了一直尾随身后的但丁伙伴玛丽莎·蔡司。挖掘现场发现了西班牙征服者们的遗体，他们似乎是中毒而亡。随后他们得知但丁其实是当地革命军领袖罗伯特·古罗的同伙。在蔡司的帮助下，内森逃出了古罗的魔爪，被带到了蔡司祖父文森特·佩雷兹的家。原来佩雷兹已经在那里研究了20年的永恒护符，根据其中的线索，结合德雷克的发现，指向了西哥特人时代的一个秘密基督教组织Sete Cidades。之后他们找到了当年将财宝带离西班牙的7名主教的埋葬地，并发现了史蒂芬之剑，根据其中的图案找到了“守护地狱之路”的蛇庙，按照这个线索找到了墙壁上遍布黄金纹路的“黄金深渊”，在其中部还有一个黄金王座，坐在王座上的是Sete Cidades成员埃斯特万的遗体，他被尼萨用匕首刺穿了心脏，他的血封住了地狱之门。

虽然这座古墓里有大量的黄金，但都具有强烈放射性。为了阻止但丁将其全部开采并投向黑市的计划，蔡司引爆了古墓，但丁与他的爪牙们全部葬身其中。但古罗随后赶到，用火箭筒炸掉了石柱，压断了蔡司的腿。之后古罗在与内森的对决中堕入深渊，内森成功救出了蔡司。



2006年

页游版《德雷克的踪迹》：内森·德雷克开始寻找资金支持，以前往巴拿马海岸寻找弗朗西斯·德雷克的埋葬地，他相信埋在其中的棺木是空的。与此同时，伊莲娜收到消息，得知内森要干一票大的。当时她正在埃及拍摄，于是雇了一个私家侦探，希望找到并说服内森，让她拍摄他的冒险过程。

2006年

漫画版《帝释天之眼》：内森接受丹尼尔·平克顿的委托，出发寻找弗朗西斯·德雷克的棺木。最后平克顿死在瑞卡·拉贾的手上。三天后，内森对苏利文说，他成功骗了一个叫做伊莲娜的电视台主播，由电视台为他们的探险出资。翌日，内森与伊莲娜第一次会面。



2006年

《神秘海域 德雷克的宝藏》事件：内森与伊莲娜参加了弗兰西斯·德雷克棺木的打捞，伊莲娜要将此拍摄成纪录片。内森打开棺木后发现了弗朗西斯·德雷克写的日记，其中记录了黄金城埃尔多拉多的位置。于是内森和苏利文照此线索前往亚马逊，在那里找到了古南美文明遗迹，并得知埃尔多拉多实际上是一个大型黄金雕像。之后他们找到了德雷克爵士笔记中被撕掉的那一页，得知埃尔多拉多可能在某个南部热带岛屿。内森与伊莲娜坐上苏利文的飞机，中途被击落，与伊莲娜失散。在找寻彼此的途中，他们发现了修道院地底下的古墓群，其中的一条密道通往宝库。在那里他们找到了弗朗西斯·德雷克的遗体。正欲离开之时，变异人突然杀到，内森伊莲娜逃跑时找到了当年德军的潜艇基地。他们得知埃尔多拉多雕像会使人变异，从几百年前的西班牙人到纳粹士兵，都因此成为了变异人。弗朗西斯·德雷克就是因为这样宁愿牺牲自己的性命也要将雕像埋藏在岛上。

另一方面雇佣军头目加百列·罗曼雇佣财宝猎人雅安多·纳凡诺也来寻找黄金雕像，罗曼不幸被尸体上的病毒感染而变异，纳凡诺将其射杀后说出了自己的意图：他要偷走雕像，将病毒作为生化武器出售。纳凡诺的雇佣军试图用直升机将雕像运走，被内森·德雷克成功阻止，最后直升机的绳索拖着雕像与纳凡诺一起坠入深海。



2009年

《神秘海域 2 纵横贼道》事件：克罗伊与哈里·菲林终于找到了内森·德雷克，寻求他的帮助，寻找马可波罗失踪的船队，以及据说能令人具有无敌之力的如意宝珠。内森在伊斯坦布尔宫殿博物馆找到了一盏古油灯，以及一张白纸，将灯油燃烧后，白纸上出现了地图。然而内森遭到同行的哈里·菲林的背叛，因此入狱三个月，之后被苏利文保释出狱。

通过地图，菲林及其雇主——塞尔维亚战犯佐兰，在婆罗洲找到了马可波罗船队的沉船。内森跟随而至，并在山洞里找到了黄金匕首普巴杵，这是能打开香巴拉入口的钥匙。根据线索，他们找到尼泊尔的一个古庙。在此途中他们发现佐兰的军队已经在尼泊尔引发了内战。同时他们遇到了正来尼泊尔寻找新闻线索的伊莲娜和她的摄影师杰夫。他们一起遭到了埋伏，杰夫身亡，伊莲娜与内森搭上了开往喜马拉雅山的火车。在火车上与佐兰军队的激烈战斗中，火车最后撞毁，内森差点坠落悬崖。

内森从火车残骸爬出，最终昏倒在暴风雪中。等他醒来时，发现自己已经在一个西藏的村庄里。幸运的是，伊莲娜也来到了这里，他们还遇到了年迈的德国人卡尔·雪佛，他被随后杀到的佐兰军队绑走。内森最后找回了已经奄奄一息的雪佛，他在临死前说一定要摧毁如意宝珠。

内森一行终于找到了香巴拉，一群披着野人外皮的变异人守护着入口，他们被称为守护者。杀死守护者后，终于在香巴拉城内找到了如意宝珠——他们这才知道所谓如意宝珠，其实是生命之树的蓝色树脂结晶体，而那些变异人就是吃了这些树脂后而产生的变异。当内森赶往生命之树，佐兰已经喝下了树脂，不仅治疗了他的伤疤，更使其几乎变为不死之躯。最后内森将生命之树引爆，而佐兰则被剩下的守护者们所杀。在一连串大爆炸中，内森带着克罗伊和伊莲娜逃出了崩塌的香巴拉。

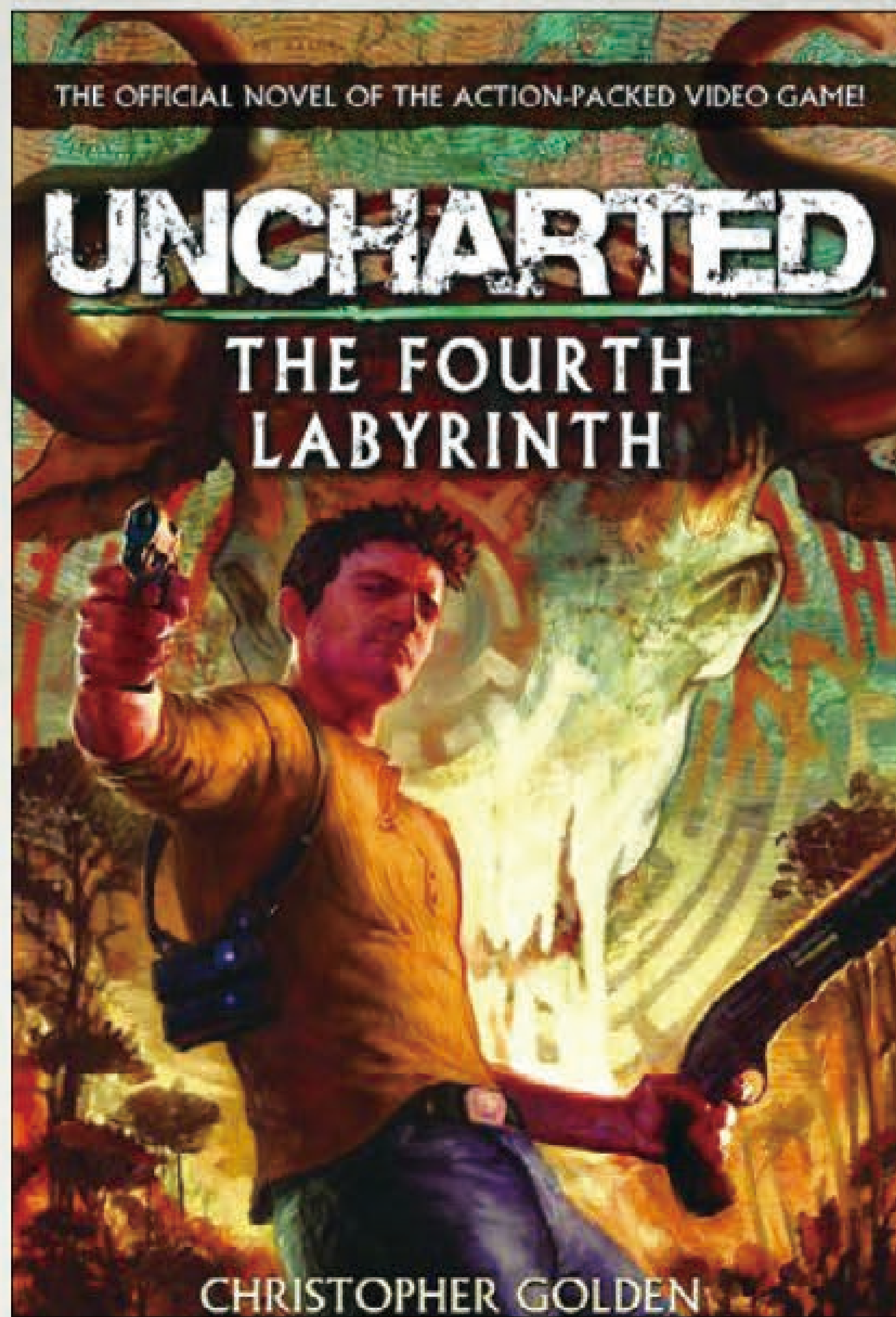


2009–2010年

内森与伊莲娜秘密结婚。然而内森对于冒险的天生渴望使其难以忍受安逸的婚后生活，这对他们的关系产生了影响，他们只能暂时分居。伊莲娜成为驻外记者，驻扎在也门。

2009–2010年

小说版《神秘海域 第四迷宫》：苏利文的朋友卢卡被密文守护者所杀，他的妻子欧莉威亚则被牛头人所杀。之后内森与苏利文准备前往秘鲁，寻找黄金国帕依提提。



2010年

《神秘海域 3 德雷克的诡计》事件：在一次追击凯瑟琳·马洛的行动中，内森找到了一个秘密图书馆，在那里发现了 T.E. 劳伦斯的日记、弗朗西斯·德雷克的密码盘以及一张地图。内森得知，德雷克爵士与约翰·迪曾受命于伊丽莎白女王前往阿拉伯寻找传说中沙漠的亚特兰蒂斯——乌巴城。根据线索，内森找到了法国的一座古宅，在那里发现了半块护符，另外一半在叙利亚。但内森遭到塔伯特的袭击，护符被抢走，整个大宅被烧毁。

内森、苏利文与克罗伊和查理在叙利亚的一座城堡重聚，在那里找到了另外半块护符。塔伯特再次出现，不仅抢走护符，还抢走了劳伦斯的笔记。内森与苏利文追到也门，在那里与伊莲娜汇合，并抢回了劳伦斯的笔记。苏利文根据找到的星相图发现了乌巴城的具体位置。但内森被海盗拉美西斯抓到了废船场。内森成功逃脱，并炸沉了海盗船，之后被海水冲到也门的岸上。

内森找到伊莲娜的住处，以为内森已死的伊莲娜喜出望外。为了追上两天前已经出发的凯瑟琳与苏利文，内森根据伊莲娜的情报，潜入了一架运输机。但是在飞行途中被塔伯特手下发现，战斗中飞机严重损毁，最终坠落到沙漠深处。

内森在沙漠中徒步走了几天，在饥渴中产生严重幻觉，但最后找到了鬼镇——那里已经被凯瑟琳的人占领。内森很幸运地被当地贝都因人沙林所救，据沙林说，乌巴城在 3000 多年前就已被诅咒，当时所罗门占领了那里，并召唤出灯灵的力量。后来很多灯灵反叛，他们被所罗门囚禁于铜罐中，沉入蓄水池底部。

在沙林的帮助下，内森救出了苏利文，并找到了乌巴。为了阻止塔伯特，内森破坏了用于打捞铜罐的绞机，导致整座城市陷入沙漠深处。凯瑟琳被卷入流沙而死，而内森杀死了塔伯特，与苏利文一起骑着沙林的马逃出了乌巴。



2015年

《神秘海域 4 盗贼末路》事件，新的冒险篇章，或许也是德雷克传奇的终点。

《神秘海域》关键角色豆知识

■内森非常害怕小丑，在恐惧程度评级里是10分满分。

■在2011版吉尼斯世界纪录收录的50名最受欢迎游戏角色名单中，内森排名16.

■你注意到了吗？内森·德雷克的名字缩写与顽皮狗一样都是ND哦！

■页游《神秘海域 德雷克的踪迹》中描述了内森的一些资料细节：他的家庭地址是佛罗里达州Key West市嘉德大道160号。他的邮箱地址是：ndrake@privateer.com。而苏利文的邮箱是vsullivan@sullivanantiquities.com。伊莲娜的邮箱则是elenafisher@uncharted.tv。

■内森的口头禅是“oh crap”，这还被网友们做成了YouTube视频，《PlayStation Magazine》专门做了个小专题统计他说了多少次。

■苏利文才是神海系列的隐形富豪，他是一名有执照的飞行员，拥有一架格鲁曼鹅式水陆两用飞机，还是狂热赛艇爱好者，拥有私人游艇，他还能搞到军用直升机。

■小说《第四迷宫》中透露苏利文有个前妻，叫做玛格丽特·辛，昵称麦姬。

■在剧本原案中伊莲娜原本是个西班牙人，名为Elena Vargas，编剧Amy Hennig想要克劳迪娅·布莱克为她配音。

■在之前的三部曲中伊莲娜的眼珠都是蓝灰色的，而在4代中变成了绿色的。

■查理·卡特在原剧本中是与苏利文同等重要的配角，贯穿于三代全篇，但由于相关配音演员要参演《霍比特人》，所以只能大幅删掉他的戏份，这就是在游戏中查理在叙利亚摔断腿的原因。

文 十大恶劣天气 编 初心者 美编 NINA

德雷克的藏宝图

《神秘海域》系列传奇国度大揭秘

黄金国篇

“《神秘海域》系列”的故事，是从德雷克打捞“祖先”法兰西斯·德雷克的空棺，发掘关于黄金国传说的线索开始的。所谓黄金国——即El Dorado，源于西班牙语中的El Hombre Dorado（黄金人），El Indio Dorado(黄金印第安人)，El Rey Dorado（黄金国王，系列初代的最终宝藏所取的正是这层意思），其原意是欧洲人对生活在今哥伦比亚的波哥大、通哈周围的谷地的穆伊斯卡部落之传统仪式的传说。部落的族长会在自己的全身涂满金粉，并到山中的圣湖瓜达维达湖中洗净，在这个过程中，祭司会将珍贵的黄金和绿宝石投入湖中献给神，并且念叨神秘的咒语。这一古老的仪式一直延续至今，被普遍认为是对失落的印加帝国的敬意与怀念。


■表现“黄金国”祭祀仪式的黄金木筏模型。



传说的起源

所谓印加帝国，是活跃在15世纪南美大陆上的一个王国。和南美大陆上曾经出现过的文明类似的是，印加帝国的发展体现着极大的失衡。他们的农业、天文和历法知识独步天下，但在军事技术上基本还停留在石器时代。直到被西班牙殖民者吊打的时候，看上去很唬人的印加武士们依然使用木棒和黑曜石武器作战，然而他们在高端的冶金技术上却表现出了极高的造诣。由于独特的太阳神信仰，他们热衷于提炼并且搜集有着耀眼的光泽，像太阳光辉一样的黄金。

在同期的欧洲和亚洲，黄金是一种具有货币流通属性的稀有金属和打造奢侈品的原材料，而对于印加帝国的贵族来说，它就是一种用于制作生活器皿，甚至是建筑用的原材料而已。也正是因为他们的这种土豪作风，给自己带来了灭国之祸。

公元1525年1月，西班牙征服者法兰西斯科·皮萨罗，率领百人规模的小型军团入侵印加帝国，一路势如破竹。前来阻挡的印加土著战士在看到这些形如神话中的半人马（从未见过马匹的印第安人误认为征服者和胯下马匹是一体的），手中持有可以发出雷鸣般巨响的武器的天兵天将之后纷纷吓破胆。第二年皮萨罗率军攻占了印加帝国的卡哈马卡城，并且成功俘获御驾亲征的皇帝阿塔瓦尔帕。这位土皇帝主动提出用黄金填满自己的囚室，来换取自由。但胃口更大的皮萨罗要求赎身费用必须为四十万公斤黄金，他的无理要求被阿塔瓦尔帕一口答应。即便在身陷囹圄的情况下，皇帝的旨意依然被无条件地执行，黄金从全国各地汇聚到库斯科城。但皮萨罗已经等不及了，



▲法兰西斯科·皮萨罗，印加帝国的征服者。某种意义上，他的死亡也是黄金面具诅咒的结果。

他用奇葩的“叛国罪”将皇帝处决，然后挥师北上，一举攻占了印加都城。

然而皮萨罗的黄金国之梦在入城的一霎那就破灭了。除了少数的黄金制品和不可能搬走的黄金建筑装饰物以外，他并没有找到期望中的金山银海。“人们更愿意相信他们早已认定的事情，不管它是不是事实”，在定势心理造成的“第一印象效应”的作用下，皮萨罗开始关注那些完全不靠谱的流言，对传说中的帝国宝藏的搜寻，也从对维拉贡加镇的掘地三尺，一直扩大到了今位于秘鲁和玻利维亚交界处的安第斯山脉中的喀喀湖之中。皮萨罗与其团伙在这里反复搜寻了八年时间，最终在一场内讧中死于非命。然而关于黄金城的传说，却一直延续了下来。

持续五百年的探索



▼16世纪的南美地图，此时还有大片的未知区域有待寻宝者们去发现。

1540年，跟皮萨罗同父异母的弟弟贡萨诺·皮萨罗被任命为通哈行省总督。他根据当地人的传言，推断出在西方丛林深处的一个长满肉桂、堆满财宝的山谷就是哥哥苦苦寻找的黄金城。上任后第二年，他便组建了由340名西班牙人和超过4000名土著人组成的远征军，一路向东。在遭受了惨重的伤亡之后，幸存者完成了人类历史上首次经陆路横跨南美大陆的壮举（虽然这并不是此行的目的），终于到达了大西洋的海岸线，同时还发现了亚马逊河——它的命名，正是来自于在这一地区给寻宝者们留下了深刻印象的当地部落的女战士。

关于黄金城，流传甚广的一个传说就是这座城市位于圣湖（Lake Parime）的湖畔。考虑到印加帝国的流亡者们并不希望这笔财宝被欧洲殖民者发现，因此黄金城应该并不存在于地表之上，这就意味着发现它的前提是找到圣湖。而对此深信不疑的，正是17世纪初期已经在和西班牙人的海上霸权争夺中取得优势，并且在北美生根发芽的英国人。印加帝国的国土狭长，使得英国船队

可以在任意位置展开登陆——当然是在不被西班牙人发现的情况下。

圣湖如果是一个外流湖泊，那么英国探险家只需要乘船沿着内河航行，就有机会发现传说中的黄金城。正是在这样的背景之下，1595 年，英国探险家沃尔特·雷利爵士（Sir Walter Raleigh）从新世界启航前往圭亚那，他认为只要沿着奥里诺科河一路向西，就能找到印第安失落之城 Manea，也就是隐藏在历史尘埃之中的黄金城。但历史学家分析他此行的真实目的，是当好大英帝国在南美开展殖民活动的探路先锋。这一时期的南美主要水道，如梅塔河、乌雅皮瑞河、奥亚波克河、考拉河、巴拉圭河、卡洛里河、内格罗河、布朗库河、圣法兰西斯科河等主要河道，均被信奉"黄金城靠近水"理论的寻宝者的船队翻了个遍。

1617 年，已经在外摸爬滚打了 22 年的沃尔特·雷利拖着疲惫的身躯回到了北美，他没有找到关于黄金城的任何线索。但此行却让西方人得到了从亚马逊丛林到奥里诺科河之间的大片未知世界的第一手信息。雷利爵士通过自己的笔记和绘画，让人们知道了南美洲大陆中西部地区的部落分布、动植物种类等丰富的自然与人文知识。仅休整一年之后，爵爷就带上自己的儿子瓦特·雷利再次踏上征程。由于年事已高，他后来只好在特立尼达岛上进行休整，由儿子继续率队远征。然而不久之后噩耗传来，探险队卷入了和西班牙人的冲突，结果瓦特遇害，跟随自己大半生的助手劳伦斯·吉米斯（Lawrence Kemys）被迫自杀。悲伤失意的老雷利带着几十年在美洲探险的心血——数箱厚厚的手稿回到了伦敦，然而他被立刻以叛国罪逮捕，理由是他与西班牙人的冲突，违反了詹姆斯一世禁止英国人卷入和欧洲其他势力战争行为的敕令（根据 1605 年的西英协议，英国视此前伊丽莎白一世特许的私掠权为犯罪行为）。1618 年，老雷利被处决。

直到二次世界大战结束，冒险家们对黄金城的发掘一刻也没有停止，仅有过历史记载的大规模探险就超过了五百次，其中的绝大多数结果都是如下标准的 Bad Ending：庞大的队伍在极端饥饿和疲惫中挣扎，眼前是进退两难的原始丛林、沼泽地或者荒原，身边的同伴由于伤病而不断减员，虎视眈眈的土著人正在角落里面注视着入侵者的一举一动，看准机会就丢来致命的投枪……虽然他们的任务全部以失败而告终，其中的绝大多数人都将自己留在了这些无主之地，但寻宝者的行动却帮助着人类慢慢凑齐了关于新世界的认知拼图。可以说，南美 16~17 世纪的殖民史，正是以对黄金城的探索为主线的历史。

"海贼王"德雷克

英国冒险家法兰西斯·德雷克（Francis Drake）留下的印记，贯穿了整个"《神秘海域》系列"的故事。可以毫不夸张地讲，如果没有老德雷克当年环球探索的"过去式"，就不会有"后人"内森·德雷克冒险生涯的"进行时"。

我们也应该看到，游戏中的这位老牌冒险家的形象还是比较单薄的。这位爵爷是一个女王御用的冒险家，在环球航行中为大英帝国寻找传说中的宝藏。同时，德雷克船长对大自然心怀敬畏，又心存底线，不为强权所动，宁可牺牲自己，也不愿意看到打破封印的上古邪恶力量为害人间。

真实的德雷克船长的事迹，其牛逼指数足够好莱坞的影视工业生产线拍至少十部冒险电影。1540 年，德雷克出生于英国德文郡一个贫苦的农民家庭。他从学徒干到水手，一步一步成为商船船长。德雷克职业生涯的初期，恰恰是西班牙海上霸权最为鼎盛的时期。他们完全垄断了欧洲与亚洲和美洲的贸易，除了占据几乎所有富庶的殖民地之外，西班牙人还封锁了航路，严禁一切他国船只的来往，如有违反者一律击沉。此时，距离"日不落"还很遥远的英国对此只能是敢怒不敢言，因为其海军还不具备与西班牙任何一支舰队抗衡的实力。而很多英国船员，甚至一辈子都没有见过太平洋（尤其是南太平洋）的模样。

为了阻止西班牙的野蛮扩张，伊丽莎白一世女王想到了"人民战争"，她宣布任何人（包括海盗）都可以通过购买私掠许可证的方式，"合法"地抢劫敌对国，尤其是西班牙商船，同时受到本国的政治庇护。这一时期的一些海盗，除了缴纳保护费以外，也会将自己掠夺的一些物品献给女王以换得爵位。在这一时期，出现了相当多的"海盗贵族"，德雷克之所以能够成为其中最著名的一个，就在于和那些杀人越货只为满足个人欲望的普通海盗不同，他干这一行的根本目的，就是为了给西班牙人打脸。



▲即便在颁布私掠令之后，女王也从未如此高调地表彰一位海盗，而完成环球航行的德雷克，居然获得了伊丽莎白一世的亲自登船册封。

1568 年，从未想到日后会干起海盗这份很有前途的职业的德雷克，和他的表兄霍金斯驾驶着奴隶贸易船，在墨西哥海域突遇风暴。西班牙总督同意为船员提供庇护，允许他们在圣胡安港暂避，但几天之后突然变卦，没收了他们的全部财产，并且将英国船员尽数处死，仅有德雷克和霍金斯逃离虎口。德雷克发誓在有生之年一定要向西班牙复仇，这一事件也确定了其一生的轨迹。像《神秘海域》初代中所描述的爵爷只身一人寻找黄金城下落这种事情，放在真正的德雷克船长身上，是绝对做不出来的。因为比起虚无缥缈的黄金，这个标准的现实主义者更加关注的是抢夺西班牙的命根子！

1572 年，德雷克率领由一批亡命徒组成的小分队，单船驶入西班牙人的"内海"，在南美的丛林中蹲点数月之久，忍受了常人难以想象的困难，最终成功打劫一支西班牙黄金骡队。由于他们的小船无法装下数吨重的财宝，德雷克干脆一不做二不休，潜入港口抢走了数艘西班牙商船，并且成功回到了英国，以民族英雄的身分受到了万民拥戴。他的这次行动的意义不仅在于价值连城的黄金，还在于他证明了西班牙人的海上霸权并非不可侵犯。

除了保留一小部分财宝用于"扩大化再生产"以外，德雷克将掠得的大部分黄金献给了伊丽莎白一世，也受到了女王的秘密接见，成为了身披"黄马褂"的皇室红人。但由于英西两国此时还没有闹到撕破脸的地步，女王并没有给予德雷克官方身分，对其后续行动的资


■游戏中的法兰西斯·德雷克的遗体。

助，也是依靠“民间”方式完成的。

1578 年，德雷克指挥着以海顿爵士名义赞助的“金鹿号”（源于海顿的家族纹章，该船首像也在《神秘海域 3》中出现过）再次出发，一路打劫西班牙商船，在敌方舰队的围追堵截之下，依然将西班牙的后院搅得天翻地覆，但实在无法冲过重兵把守的麦哲伦海峡。韧性十足的德雷克根本不想原路返回（实际上也回不去了），他决定绕过此前一直被认为是所谓“南方大陆”的火地岛，最终发现了一片浩瀚大洋，包括在此地经营多年的西班牙人也从来没有涉足过。一直往西的德雷克数月后到达了达马里亚纳群岛，1580 年 8 月 22 日穿过北回归线，9 月 26 日回到了阔别已久的普次茅斯港。初中历史课本告诉我们，第一次完成环球航行的是麦哲伦，但考虑到这位葡萄牙人被生活在今菲律宾的小野人当作烧烤吃掉了，所以更确切地说，德雷克才是第一个活着证明“地球是圆的”的航海家！他的这次环球航行的政治意义，在于为英国开辟了全新的全球贸易航线，彻底打破了西班牙人对太平洋的绝对控制权，同时也让积怨已久的两国提前摊牌。

1581 年，女王伊丽莎白一世亲自登上金鹿号，高调赐予德雷克皇家爵士头衔，同时也宣布了德雷克的身分从一名合法海盗，荣升为海军指挥官。被“招安”后的德雷克不再从事小打小闹的私掠活动，而是化身为“海上特种部队”的大脑，着手为很快就要和西班牙开始的决战做好准备。

1585 年，伊丽莎白与荷兰签订楠萨奇条约，同意供予人力、马匹与津贴以对抗西班牙。腓力二世将此视为伊丽莎白对西班牙政府宣战（但整个英西战争过程中双方从未正式宣战，属于长期的间歇性冲突，而非全面战争）。

1587 年，积怨已久的英西两国几乎同时亮出了刀剑，此时英国海军的势力根本不够给西班牙蓄势待发的无敌舰队塞牙缝。为了解决女王的燃眉之急，德雷克率领着 25 只海盗船再次出发，这一次他的目的地不是遥远的南美大陆，而是对西班牙本土直捣黄龙。德雷克深知自己的这点儿武力是打不了什么海战的，为此他选择对西班牙人进行一次“外科手术”，对敌国的各个战略要点展开点穴战，尽可能消耗其有生力量。

在西班牙南部重要港口加迪斯，德雷克以迅雷不及掩耳之势一举烧毁了 36 艘西班牙补给舰。在看到西班牙迟迟不进行反制之后，德雷克大胆冲进加迪斯港破坏了 33 艘战舰。等援军赶到的时候，他们早已经逃之夭夭。5 月 15 日，德雷克舰队冲进了里斯本附近的舶锚地大肆破坏，其战果堪比《光环》中士官长一干人干掉星盟集结港的 500 艘战舰。接着，他又攻占了圣维森特角要塞，从而扼住地中海的咽喉，使得英国能够将有限的舰队集中于防守英吉利海峡的西面。更令腓力二世恼羞成怒的是，他的私人藏宝船也由于德雷克的“职业习惯”而惨遭洗劫。德雷克在此次行动中一系列的辉煌胜利，不仅摧毁了西班牙的战争潜力，更重要的是为女王陛下争取到了一年的时间。

即便如此，在 1588 年 8 月的那场海上大决战爆发前，女王召集到了一切可以动员的力量（包括皇家海军、各大船主、商人还有海盗）也只有 197 艘战船，作战人员数量不到一万人，而来势汹汹的西班牙海军兵力高达三万，其舰只无论是数量还是质量都拥有压倒性的优势。我们都知道改变世界历史进程的海上史诗战役的英军总指挥是霍华德勋爵，但整个英国舰队战术的总设计师，却是海盗出身的德雷克。尽管账面实力相差悬殊，但是拥有丰富海上游击战经验的爵爷敏锐地看到了无敌舰队的死穴：虽然西班牙战舰无论是块头还是重型加农炮的数量都远远大于英军，但他们还在使用古老的横队战术，即所有船只一字排开，用船首炮轰击，待靠近之后展开接舷战，用步兵的长矛利刃来解决战斗。而在长期的海盗实践中领悟海战终极奥义的德雷克，则认为“海军的事情应该由海军来解决”，他主张用快帆船构成舰队主力，不携带任何的步兵，将轻型火炮部署在侧舷，从而最大化地发扬火力，用火炮而不是面对面的血肉搏杀来解决战斗。从兵力构成上我们也可以看到，守旧的无敌舰队看似庞大的人力资源，其中的大多数均是为接舷战而配置的步兵，而英军则是以海军技术人员为主力，战术思想上的“代差”，已经注定着西班牙舰队覆灭的命运。

是役（7 月 22 日清晨），英国舰队以“一条单长线”的队型，犹如一把锋利的刺刀插入无敌舰队的横队之中，灵活的火力配置，使得英军海上纵队拥有比西班牙一方高得多的 DPS。这让火力击中在船首位置，且由于庞大身躯和笨重载荷而无法快速转弯、掉头的老式楼船根本无法应付，无敌舰队的队形瞬间大乱。但由于实心弹时代的海军火力毕竟破坏力有限，根本不像大舰巨炮时代一场海战可以在数小时内分出胜负，此时单靠实心炮弹就击沉一艘大型帆船是相当困难的。到 7 月 25 日，处于极端被动中的西班牙也仅仅是损失了十分之一的舰船，但由于以逸待劳的英国正在不断派遣援军，而在此时已经陷入混战的战场上，西班牙舰船的机动性劣势更加暴露无余，其军队的士气已经接近崩盘。四日后，损失一半军力（主要是被装在沙丁鱼罐头里面的那些可怜的步兵）的无敌舰队被迫撤退。自此以后，西班牙一蹶不振，英国逐渐取代其成为海上的



▲法兰西斯·德雷克绘制的世界地图，用今天的眼光看，的确拥有极高的完成度。

霸主，而德雷克则被册封勋爵，这位“海贼王”正式解锁了前人从未获得过的终身成就。

功成名就的德雷克并未坐享清福，相反，这个几天听不到西班牙人的惨叫声便睡不着觉的强迫症患者再次前往南美。或许是此时的德雷克已经成为了众矢之的，又或许是他的运气在自己的前半生已经用尽，在接下来的一系列军事行动中他遭遇了严重的挫折。1595 年进攻拉斯帕尔马斯港失败之后，德雷克决定挥师进攻圣胡安，也就是给自己留下了伴随一生的阴影的地方。在这场战斗中，艾尔摩罗要塞中的一门大炮射出的实心弹击穿了爵爷的指挥室，虽然没有给德雷克造成致命伤害，但也迫使他退出了战斗。1596 年 1 月，德雷克的副官宣布这位传奇人物不幸病逝，死因是疟疾。根据其生前遗嘱，德雷克的遗体被装在一个金属棺中，以传统的海葬投入了今波多韦罗的外海。至此，一代传奇被画上了句号。

德雷克的死可谓是疑点重重，因为作为一个在南美摸爬滚打几十年的冒险家，他不应该因为这种疾病而暴毙（即便爵爷体内一点抗体也没有，当时也并非是疟疾的高发季节）。围绕这个问题，出现了无数的“假死说”。有人猜测德雷克试图摆脱女王的控制，去寻找失落的宝藏（德雷克曾经高价买下巴克兰修道院，潜心研究航海家们带回的新大陆文物和相关的历史记载）。也有人认为，德雷克已经预感到了在痛恨以海盗为代表的一切暴力人群的詹姆斯一世继任之后，自己的日子就会很不好过——但德雷克应该不会具有如此之高的政治嗅觉，因为他在担任普利茅斯市长期间的从政表现相当糟糕，况且女王从未确立过王储，直到晚年才表现出对苏格兰王詹姆士（被她处死的玛丽一世的儿子）的倾向性。



“绿色和平主义者”德雷克

在《神秘海域》的历史中，1596 年 1 月 28 日，也就是真实历史中德雷克的海葬日，一个装有其“生前”日记的空棺被投入了巴拿马海域，而真正的德雷克，已经踏上了寻找传说中黄金城的道路。今天的历史学家分析，历经几个世纪的黄金城探索之所以依然一无所获，是因为西班牙人早已经将其运走（或许就连他们自己也浑然不知，这就和喝醉酒的人总是认为自己没醉一个道理），而之所以要闷声发大财，继续散布关于黄金城的“官谣”，是出于吸引冒险家探索南美大陆，推进殖民活动的目的。游戏版的法兰西斯·德雷克的探险正是基于这一“现代思维”来进行的，他分析黄金城的财富早已经不在大陆，而印加人的科技又不足以支持远洋货运，那么它的下落只有一个，就是被殖民者运到了巴拿马外海的某座离岛之上。



▲对德雷克海葬仪式的描述有各种版本。如果如图所示，那么德雷克的“假死说”自然就不攻自破了。

在此前进行的环球航行过程中，他就注意到一座未被标注在航海图上的小岛，望远镜中的它没有任何人类活动的痕迹，却有着完整的城市、要塞和修道院设施，从一些人工土堆来分析，其地下进行了复杂的建筑作业。骗过死神和女王之后，德雷克按照自己先前手绘的地图再次踏上了这座小岛，并且一举揭开了关于黄金城的可怕秘密：当年西班牙人将印加帝国宝库中的黄金制品，包括一尊装有印加先皇木乃伊的巨大黄金雕像全部运到了小岛，并且挖掘了复杂的地下宝库将其藏匿。岂不知那尊黄金雕像中装有致命的诅咒（实为病毒），被感染的居民沦为人形变异怪物自相残杀殆尽，小岛也因而被埋藏在了历史的尘埃之中。获知真相后的德雷克决定不能让诅咒离开岛屿，他凿沉了自己的船只，选择在岛上结束自己的生命。

和这位虚构的“祖先”相比，从一开始，自称其后代的内森·德雷克就不是一个平

面式的角色。憨厚、腹黑、嘴贱的他，同时也是矛盾化性格的结合体。他自私自利，贪财贪色，逃避责任，满口谎话，同时他又重情重义，有所担当，不屈不挠，勇往直前。套用弗洛伊德的精神分析学说，结合德雷克的成长轨迹和在三代故事中的种种惊险遭遇，就会发现这样一个矛盾化的人格是真实可信的：德雷克的“超我”（理想自我）建立在自己的孤儿身世之上——5岁失去父母，在依靠爵爷遗产的信托基金维持的圣法兰西斯孤儿院长大，听着“Sir Francis Drake”的传奇故事长大，让他在潜意识中认为自己就是德雷克船长的后代，德雷克爵士去过的地方他一定要去，德雷克爵士的成就他也可以获得，他的探索不只是为了获取财富，而且还是每次他掏出笔记本说“德雷克爵士到过……”时候的兴奋。虽然内森从未表示过自己要证明什么，但是支持其一往无前的动力，正是从德雷克爵士身上所继承的冒险精神。

3代闪回任务中的15岁内森前往巴拿马卡塔赫纳海洋博物馆，窃取德雷克爵士的戒指被抓，他关于“取回属于家族的财产”的说辞并不完全是诡辩，而是他内心的真实写照。内森的本我（原始自我）是在自己的盗贼生涯中形成的。这个靠在刀尖上舔血维持营生，尔虞我诈，翻脸比翻书还快，背后捅黑刀子成为常态的圈子，让内森形成了今朝有酒今朝醉的处事风格，所以我们看到在2代开头他同另一个女贼克洛伊打得火热，在热带岛屿上过着花天酒地的生活，将伊莲娜完全抛到了脑后。听到去土耳其国立博物馆偷窃和马可·波罗传说有关的油灯文物的犯罪计划之后，他又马上表现得蠢蠢欲动。

有着种种缺陷的内森之所以不失为英雄，是因为他有着强大的“自我”，每每到了生死攸关的时刻，它总能协调“本我”与“超我”之间的矛盾，让他做出合理的判断及决定。所以我们看到在一代的结尾，当匪帮头目纳瓦罗要带走可能将全人类变成丧尸的西班牙黄金城雕像的时候，内森奋不顾身地跳向直升机吊着的绳网。在3代神志不清的情况下，得知关于亦师亦友的伙伴苏利文的消息之后，他义无反顾地杀入海盗据点，在即将倾覆的巨轮中奋力寻找挚友的下落。

最新作《盗贼末路》的故事必然是高度模式化的，玩家们对顽皮狗制造惊险的手段也早已熟烂于心。玩家的热情与其说来自于故事的悬念，不如说是因为德雷克这个英雄的感召力而起。这个穿着T恤牛仔裤的贫嘴货，摔痛了会大呼小叫，遇到硬骨头也会认怂，但内心深处还埋藏着一些英雄品质，而“祖孙”两人所承载的，也正是我们每一个人都曾经有过的英雄梦。

亚马逊丛林中的万字旗

在亚马逊丛林深处的瀑布前，发现锈迹斑驳的U2潜艇——这一幕画面堪称是整个“《神秘海域》系列”所有高光时刻中最为诡异的一个。为什么纳粹帝国的战争机器会出现在亚马逊原始丛林之中？



►U-857在游戏中的场景设定图。在真实的历史中，U-857被古斯塔夫森号驱逐舰击沉在大西洋。

事实上，早在西班牙征服者登陆之后不久，日耳曼人就已经踏上了南美的土地。1535年，日耳曼探险家格奥尔·冯·施派尔（Georg von Speyer）和尼古拉斯·费德曼因（Nikolaus Federmann）也开始寻找黄金城，但此二人并不相信伊比利亚人关于黄金城的财宝被藏在山洞和水下的传说，他们反其道而行之，对今奥利诺科河盆地和委内瑞拉低地进行了探索，他们的继任者菲利普·范·哈登（Philipp von Hutten）最终到达了赤道附近的雅普拉河。

在随后的殖民活动中，日耳曼人并不是通过血与火的方式来掠夺土著人的财富，而是注重通过文化、经济和政治的“软实力”进行渗透。随着西班牙王国的衰落，在新兴强国和老牌强国英国法国等争夺殖民地、原料产地和市场的过程中，德国在南美逐渐占据上风。从19世纪初期开始，德国在南美进行了大量投资和基础设施建设，也有大量日耳曼人移民南美，德国和南美国家建立了良好的关系。在两次世界大战中，南美一没被战争波及，二也基本上没参战，跟德国没有任何利益冲突，相反由于汉斯们在这里数百年如一日的良好口碑，纳粹思想有着相当多的支持者。即便在德国战败之后，这里的军事独裁政权对纳粹也普遍持有同情态度，他们接受了大量的被盟军追捕的德国高管（仅贝隆夫人就给纳粹战犯颁发过数百本阿根廷护照），并且拒绝盟国合作清算他们犯下的滔天罪行。



◄即便在日记本缺失关键信息的情况下，德雷克依然找到了“祖先”最后一次冒险的小岛。

游戏中被内森和苏利文这一对师徒发现的U型潜艇，其舷号为U-857，它同样是在真实历史中存在过的“文物”。1945年1月，U-857在北大西洋被美海军护航编队发现，遭到了两艘坎农级驱逐舰古斯塔夫森号（USS Gustafson）和考夫曼号（USS Coffman）的围攻，在紧急下潜之后消失在茫茫大洋中。在上世纪60年代，U-857的残骸在马赛诸塞州海港小城卡普角的礁石堆之中被发现。而在《神秘海域》的时间线中，弗里茨·海格勒（Fritz Heigler）舰长此次所承载的，是第三帝国根据打捞出水的德雷克日记中关于黄金城的记载所执行的Versteckte Insel（隐藏岛屿，海军坐标UK2642）行动，而这也是为什么等到德雷克打捞出来时日记本少了关键几页的原因。由于此时距离纳粹德国的覆灭只有几个月时间，此次行动是为了给希特勒寻找财宝的可能性并不大（此时德国的战争潜力在盟军的战略轰炸之下已经几近消失，就算是觅得财宝也没地方用啊）。因此推测U-857的真正目的，是通过被黄金雕像封印的病毒来制造生物武器以挽回败局，这从本作后期流程的潜艇堡垒中的科研设施中也可以得到印证。

香巴拉篇

《神秘海域 2 纵横贼道》的故事中心，是失落的雪域之城——香巴拉（香格里拉），而这个传说最初的主人，则是一位“中国人民的老朋友”，他就是不远万里从意大利来到中土，游历名山大川，体察风土人情，激发无数欧洲人对神秘东方的幻想，后来（并没有）经营一个瓷砖品牌至今的意大利旅行家——马可·波罗！关于通过这位传奇人物口述历史而完成的《马可·波罗游记》的真实性问题，史学界至今依然有着较大的争议。肯定派认为马可·波罗的确到过中国，理由是他的记录对当时的中国地理、社会、文化和历史有相当程度的吻合，在当时的信息传播条件之下，非亲历者单凭“脑补”断然不可能有这样的认知。而否定派则指出书中许多信息的缺失——如马可·波罗从未见过汉字、未去过长城，对中国南北方城市的人文特色高度混淆，甚至没有看到过中国人用筷子吃饭，还有一些明显吹牛逼性质的经历（比如他自称在扬州做过地方官，而这在扬州的州志中并没有留下任何记录，元史中亦从未有过马可·波罗的存在），都让人怀疑他是出于虚荣心而编造了这些经历，甚至根本就没有到过中国，只是从来往丝路的商人口中听到了关于中国的故事，将其加工整理成了自己的游记。而中间派则认为马可·波罗当时留下的游记内容并不多，大量的内容都是后世旅行家增加的产物。这本游记与其说是一个人的记述，不如说是中世纪欧洲人的远东知识资料库。马可·波罗这个名字所指代的人也许根本不存在，它泛指当时那些冒着生命危险，打通东西方交通，开拓两个世界文化交流的先驱者们，而《马可·波罗游记》就是他们当时探险经历的总结。


■马可·波罗

开篇
探险日志 JOURNAL
寻宝心得
历史文献

人生赢家马可·波罗

那么如何用寥寥数语，来对这部总共四卷、229 章的东方闻见录，还有马可·波罗在中国的生活轨迹进行一个大致的总结呢？其实，只需三句话：

1. 主角突然来到一个陌生的国度，毫无理由地轻易得到了当地最有权势的统治者的青睐，并且被委以重任。

2. 主角明显带有主角光环，好事永远在排队等候着他，并且自带对坏人坏事的隔绝属性。

3. 主角不可避免地卷入历史大势，并在其中发挥关键作用，一不小心就推动着时代的巨轮滚滚向前。

看到这里，你一定会说，这不是穿越小说的模式吗？而这，恰恰就是《马可·波罗游记》所叙述的彪悍人生。

1271 年，马可·波罗 17 岁时跟随父亲和叔叔，带着来自教皇的外交文书和礼品，从威尼斯出发，前往遥远的中国。他们最初构想的旅行线路是驶出地中海，横渡黑海，经过两河流域来到中东古城巴格达，进行补给之后，从波斯湾的霍尔木兹再次乘船，绕过印度，在中国的南方登陆。然而事与愿违，马可·波罗在巴格达遭劫，险些丢掉性命的他只能选择从陆路，也就是从霍尔木兹一路向东，越过荒凉恐怖的伊朗沙漠，跨过险峻寒冷的帕米尔高原，到达中国的新疆地区。这段经历，后来在 1999 年被一支美国探险队所复制，他们重走当年马可·波罗走过的道路，即便在借助现代通讯和交通工具的情况下，他们也认为从这条路来中国“简直是难以想象的”……

在尝遍南疆的瓜果和各色民族小吃之后，马可·波罗一行人决定沿着丝绸之路，穿过塔克拉玛干沙漠，来到古城敦煌。接着，他们经玉门关（但奇怪的是他从未看到过长城，金人修建的金长城——金界壕此时应该是完好的），最后穿过河西走廊，终于在离开意大利四年之后，到达了此次旅行的目的地——蒙古的都城


▲在海路受阻之后，马可·波罗选择沿着丝绸之路，从陆路进入中国。

上都。马可·波罗的父亲和叔叔向忽必烈大汗呈上了贡品，而大汗却对跟班性质的马可·波罗情有独钟，特意请到这位自带“意大利语－蒙古语”翻译特技的小鲜肉到身边来畅叙沿途的见闻，并且对其大为赏识，不仅赏赐其官职，而且还邀请他跟随自己南下，在蒙宋战争的关键一役——襄阳之战中，得益于马可·波罗献计制造的投石机，最终攻破了这座要塞的城防，敲响了宋朝灭亡的丧钟。元史对此事的确有记载，但投石机的制造者是回人亦思马因（怎么看也不像是马可·波罗的化名，因为它完全不是一个属于基督徒的名字），因此我们只能说如果马可·波罗真的是蒙古侵略军的一份子，那么他必然成为了当年杀死同属架空人物的郭大侠夫妇的元凶了……

在元朝政权建立之后，马可·波罗借奉大汗之命巡视各地的机会，走遍了中国的山山水水。他每到一处，总要详细地考察当地的风俗、地理和人情，在回到大都后，又详细地向忽必烈大汗汇报。当时中国的文明水平让西人瞠目结舌，包括发达的工商业、半自动化的农业水利设施、宏伟壮观的都城、巧夺天工的手工业、四通八达的交通网络、以纸币为主体的支付体系等等，均给他留下了深刻的影响。关于后人对其从未出现在元史记载中的疑点，马可·波罗也提前想好了对策，比如他表示自己是大汗身边的一个特勤人员，经常以旅行、商业和外交为掩护执行秘密任务。除了中土以外，他还多次游历番邦，为大汗搜集情报，寻找失落的宝藏。韦爵爷之所以在清史中没有记载，大概也是因为这个原因！

这位大神甚至还预料到了几个世纪之后，一家名为“顽皮狗”的游戏开发商会制作一部以寻宝为主题的游戏！为此，他专程去了一趟吐蕃州（今西藏地区）。关于这一段行程，著名元史专家、南开大学教授张志玖认为马可·波罗的路线应该是这样的：“从成都骑行5日即进入吐蕃之地，继续前行20日到达建都（今四川西昌市），再骑行10日，渡不鲁思大河（金沙江）后进入哈剌章（指云南省），离此河西行5日，到达首府城市鸭赤（今昆明市）。”

需要特别指出的是，西藏之行虽然在整个《游记》中所占比例不大，但却是最贴合实际，也是最具研究价值的。第115章记载“此吐蕃州是一极大之州……地与蛮子及其他不少州郡相接……其境甚大，内有八国及环墙之城村甚众……悬崖之上或山岭之巅，数地川湖中饶有金沙”，无疑是对西藏地理概念的最佳论述。不仅如此，“无数番犬，身大如驴”（藏獒），“良鹰甚多”（秃鹫），“所见城村，业已完全削毁”（蒙哥汗诸战）；“居民是偶像教徒”（藏传佛教）；“以盐为货币”等等记述，均是非常丰富的细节。光靠道听途说，根本无法做出这些绘声绘色的描写，因为当时根本就不可能有欧洲商人取道“川藏线”，去这片人迹罕至的雪域高原去发掘商机。

1292年春天，马可·波罗受忽必烈大汗委托，护送阔阔真公主到波斯成婚。他们趁机向大汗提出回国的请求。大汗答应他们在完成使命后，便可以转路回国。同年夏季，他们开始了归乡之路。而在《纵横贼道》所叙述的历史中，属于马可·波罗的冒险才刚刚开始。

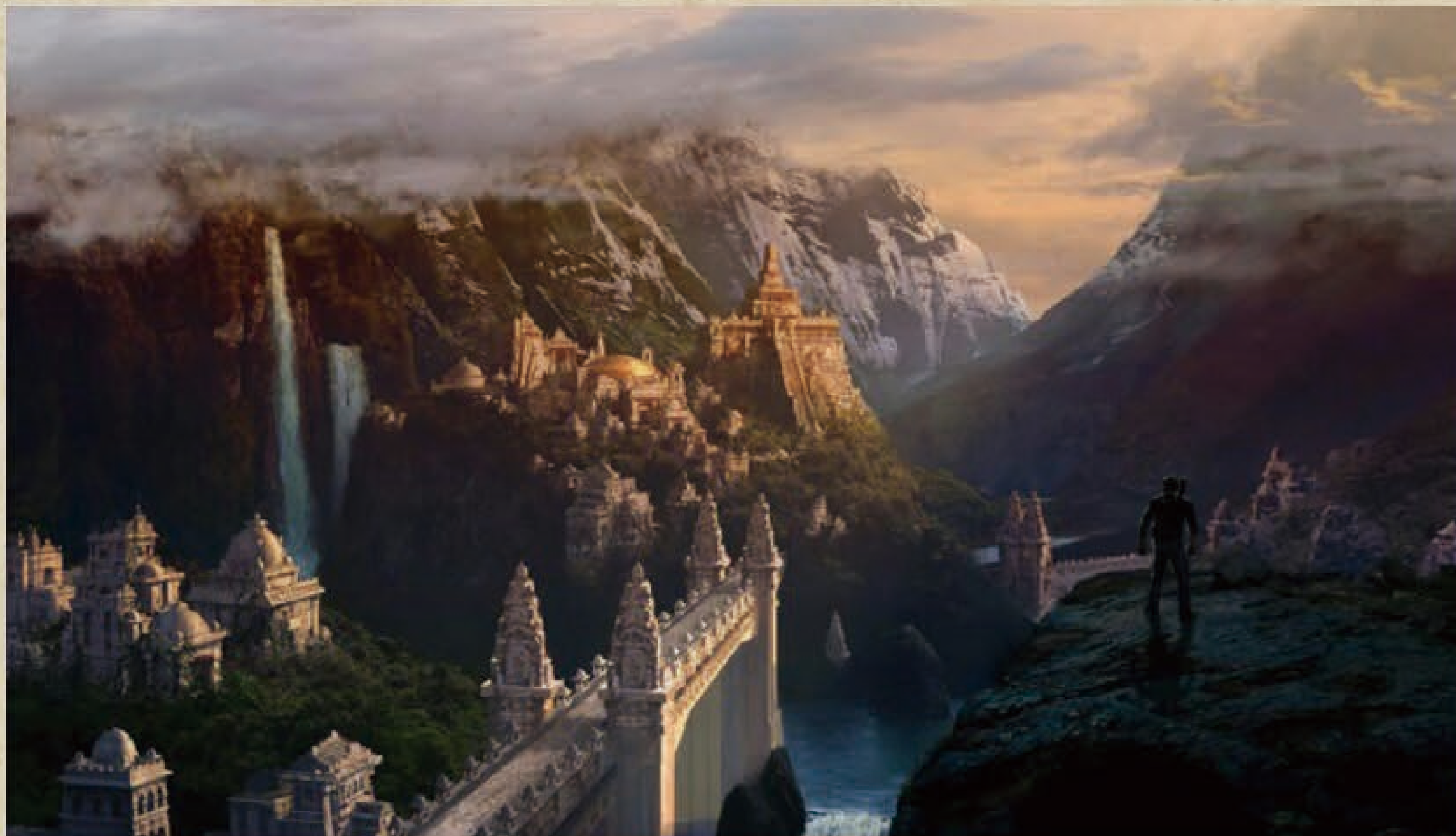
香巴拉的秘密

根据《神秘海域2 纵横贼道》的历史，率领着由12艘大船，六百多名船员组成的浩瀚队伍，马可·波罗一行人从泉州港出发，然而在半年之后到达波斯履行外交联姻使命的时候，他们只剩下了一条船和十八名幸存者。回国之后，马可·波罗对这期间发生的事件绝口不提，即便是日后在狱中口述历史的时候也没有透露他究竟经历了什么。

事实上，在途径婆罗洲的时候，马可·波罗擅自改变了航向，率领团队从印度东海岸登陆，从乃堆拉山口对西藏进行了生平第二次探访。凭借先前探访时得到的一把金刚降魔杵（又名普巴杵，藏传佛教的重要法器），开始寻找香巴拉城的下落。AVG大玩家马可·波罗一路过关斩将，破解了无数的谜题，最终从位于喜马拉雅山深处的一座寺庙中找到了香巴拉的入口，在插入钥匙——普巴杵之后，这座失落之城终于重见天日。

所谓香巴拉，实际是梵语“极乐世界”（Sham-bha-la）的音译。根据藏传佛教的传说，在西藏西部冈底斯山脉主峰附近的某个地方，有一片名为“香巴拉”的圣域。那里的首领是金刚手恰那多吉的化身——绕登·芒果巴，教主为无量光佛，即阿弥陀佛。相传香巴拉曾经先后由32位国王统治，《时轮经》中常常说此地方，这里的转轮王是全世界的主人，也有人说佛祖曾经在此传播密法。

作为藏传佛教中所说的理想圣土，对香巴拉的描述是抽象化的。而在以《天空上尉与明日世界》为代表的好莱坞影视作品中，这个神秘国度经常被描述为一片拥有典型亚热带气候的绿洲，它风光秀美，气候宜人，是传说中的乐土，以至于今天被经常用于五星级大酒店和高级会所的名称……其始作俑者，自然也是一直对遥远的东方，尤其是神秘的雪域高原心生向往的西方人。最早向欧洲人传播这一地名的，是葡萄牙传教士卡西拉（Cacella），他将其译为Xembala，但他一直都将其当作是契丹或者是中国的一个别名。直到1627年参访扎什伦布寺，与班禅额尔德尼会面之后，他才意识到自己误解了。


▲在最初的游戏设定图中，香巴拉并非是一座地下城市。


▲德雷克找到了打开香巴拉大门的钥匙。

1833年，在开脑洞技能方面一点也不比现代人差的匈牙利学者卡索马（Csoma）在其著作中，对香巴拉做了如下“设定”：它位于北纬45度到50度之间，地势低洼，四季如春，这明显与西藏地区的气候是相反的。以讹传讹的结果，就是让“香巴拉是一座位于地下的宏伟宫殿群”的概念深入了人心。进入19世纪中叶之后，随着清政府对西藏控制力的衰落，西方人为了寻找这座失落之城，在广袤的雪域高原之上进行了不下

百次的探索。对于这些探险家而言，香巴拉的魅力并不仅仅在于其蕴藏的无穷财宝，更重要的是作为地球心脏的这座城市，还蕴藏着足以颠覆整个已知世界的无穷力量。

《纵横贼道》对香巴拉的表现，除了浓缩了前人的这些认知“成果”，还加入了一些原创设定。比如作为地球轴心而存在的“生命之树”，其原型来自于古代萨克森人所崇拜的世界白蜡树——伊尔明苏尔（Irminsul）。在萨克森传说中，这棵大树不仅仅是信仰，更是一切智慧和知识的源泉，是北欧神话世界之树 Yggdrasil 的“西欧版”。同时，本作也颠覆了以往对如意珠（Cintamani Stone，贤者之石）的设定，它被广泛认为是一种能够将占有者的意念变为现实的强大宝物（甚至此前的内森·德雷克也是这样认为的）。在游戏中，它被设定为一种琥珀状的半透明粘稠液体，是生命之树所分泌出来的树脂，能够让饮用者变成刀枪不入的变异怪物。

获知真相之后的马可·波罗决定永远地保守这一秘密，但船员们已经被如意珠转换为变异人，并开始疯狂地攻击同伴。与此同时，香巴拉的原住民——圣城守护者对寻宝团队展开了攻击。即便在如此危急的情况下，马可·波罗依然指挥着队伍冲出了重围，因此玩家们并没有在香巴拉中找到太多的古代盗墓者残骸。至于真正导致他们覆灭的原因，是在返回婆罗洲过程中遇到的海啸。在上岸之后，幸存者又遭到了强盗的伏击，携带有香巴拉开门钥匙和地图的那名船员被永远地困在了东南亚的原始森林之中。马可·波罗用取回的一丁点树脂作为颜料，在羊皮卷上记录了真相，然后将其藏入了大汗送给自己的蒙古油灯之中。几百年之后，内森成功从土耳其国家历史博物馆中窃得这一文物，并且获知了这一段不为人知的历史。







纳粹德国的西藏探索



▲在《神秘海域2》所叙述的历史中，雪佛并未回到德国，而是选择在西藏度过了余下的七十年时光。



►真实历史的雪佛以顽强的毅力和独特的人格魅力，率领着五人探险队完成了西藏冒险。

纳粹德国的超自然科学实验，一直以来都是科幻领域的一个重要亚类型。他们搜罗黑科技，即便在二战结束之后依然在大众视线之外同美国进行斗争（《美国队长》）；他们在秘密实验中召唤出了撒旦之子（《地狱男孩》）；地球已经满足不了他们的野望，元首的远征军已经将万字旗插上了月亮（《钢铁苍穹》）；他们培养死亡军团，试图用丧尸大军来实现反攻（《死亡的雪》、《地心的纳粹》、《弗兰肯斯坦兵团》、《前哨》、《COD 世界之战》）……在大众流行文化产品中他们总是热衷于借助科学，乃至玄学的力量来挽救自己免于灭亡，以至于很多人误认为希特勒于 1938-1939 年亲自组织的纳粹西藏探险也是来自于野史。实际上，这次行动不仅在历史上真实存在，而且也是迄今为止西藏探险活动中持续时间最长，动用人力和物力最多的一次。

早在二战开始之前，希特勒就非常重视在意识形态上编造一套理论来提振在凡尔赛条约之后濒临崩溃的日耳曼民族的自信心，并且笼络西欧各国的民心，其中最为著名的就是以“雅利安人”为核心的种族主义优越论。纳粹

的宣传机构歪曲了考古意义上的雅利安人概念，他们将北欧五国以及斯堪的纳维亚半岛等地的人种，定义成了雅利安人的体征，并且声称现在的德意志民族正是古代雅利安神族的后代。

1937年，纳粹种族主义的吹鼓手，痴迷于亚洲神秘历史文化的内政部长希姆莱找到了当时德国的著名登山冒险家恩斯特·雪佛（Ernst Schafer，也是《纵横贼道》中在西藏隐居70年的那个德国老头的原型），询问其近期计划，雪佛提出了西藏探险计划，双方一拍即合。

在此一年前，纳粹德国为了证明日耳曼人种的优越性，在全国搜罗优秀的登山运动员去挑战被称为“极致之峰”的阿尔卑斯山艾格峰北壁，最终酿成了一场惨绝人寰的灾祸，让宣传机器灰头土脸。而西藏远征不仅能够洗刷这一耻辱，证明日耳曼人能够征服世界之巅，而且能够找到所谓的“纯种雅利安”人，为其宣传机器的各种歪理邪说背书。因为纳粹宣传有一部分远古雅利安人（即亚特兰提斯的“神之子”）来到了青藏高原，成为后来的西藏人。

崇尚科学专业精神的德国人，即便是对于宣传，也不会采用大鸣大放的方式，他们所追求的是确切的证据和严谨的逻辑——尽管本质上依然是出于宣传目的而编造出来的。党卫军智库组织“古代继承者协会”和“德意志研究基金会”对西藏探险也表示了浓厚的兴趣，除了全方位探索西藏的人种、人文、地理和气候信息之外，这群神秘主义的狂热分子还提出了一系列古怪的目标，比如验证纳粹科学家提出的所谓“冰川天体演化学”；将藏人遗传体液带回德国培养“纯种雅利安人”；寻找希姆莱心目中的圣城香巴拉和帮助纳粹统治全球的“地球轴心”（注：后二者并不能在遗留下来的官方文献档案中得到证实）。出于宣传效果，希姆莱要求全部组员必须加入党卫军。为了能够完成这次的冒险，对政治并不感兴趣的雪佛被迫妥协。

这次科考远征在准备阶段即遭遇接连挫折：雪佛原先计划是利用当时中德之间的良好关系，从长江逆流而上进入青藏高原。但随着1938年抗日战争全面爆发，这一路线变得不具有任何可能性。随后，雪佛专程前往伦敦，请求英国政府同意五人科考队员取道印度进入西藏地区，并且提供必要的援助。在两国关系日趋紧张的背景之下，雪佛自然是吃了闭门羹。祸不单行的雪佛还在一次度假中遭遇了水上事故，险些葬送了一家老小的性命，这也让他的精神状态一度变得不适合工作。为此，希姆莱不得不缩短最初的任务内容，仅仅要求科考小组“到达”西藏，并且带回能够证明这次探险活动的影像资料即可。

1938年4月21日，五人科考小组乘船从热那亚出发前往加尔各答。虽然有游客身分作为掩护，但随行携带的大量科考和摄影设备会揭示他们此行的真实目的。为此，希姆莱以私人身分写信给支持纳粹思想的英国情报机关实权人物巴里·多姆维尔（Barry Domvile），而这样的“内鬼”在采取绥靖政策时期的英国比比皆是。在这位皇家海军上将的亲自过问之下，印度当局最终允许纳粹西藏探险队进入锡金邦。在地区首府甘托克，这群德国人购买了五十匹骡子，雇佣了向导和翻译，他们甚至还得到了当地政府官员巴塞尔·古德爵士（Sir Basil Gould）的盛情款待。

6月21日，探险队渡过孟印边界的迪斯塔河（Teesta River），一路向北前往圣域。尽管道路和气候条件愈发恶劣，但五名德国人依然像一部精密的机器那样分工合作。克劳萨（Krause）用灯光来诱捕在高原生活的昆虫，威尔乐特（Wienert）绘制山脉的地形图，吉尔（Geer）辅佐捕捉和制作鸟类与其他小型陆地生物的标本，贝格（Beger）则用西方医学来帮助沿途遇到的土著人，并利用这一机会对300多个西藏和锡金居民进行了骨骼测试，对其他的身体特征也进行了详尽的记录，从而得出了纳粹党魁们所需要的结论：从人类学的角度来看，西藏人结合了蒙古人种和欧洲人种的特征，纯种雅利安人必然存在于西藏地区！


■纳粹探险队员在为藏人进行面部石膏模型制作。

1939年1月19日，在历经千辛万苦之后，探险队终于抵达了拉萨，他们的受欢迎程度就连雪佛自己都没有想到，而此前探险队甚至一度做好了被宗教政权处死的心理准备。事实上，当地人对这支来自另一个世界的客人的天生好感绝非偶然。从历史渊源上来说，此前两次入侵西藏的白种人是英国人，而德国人正是他们的敌人。根据贝格在1946年为美国调查组提供的证词，他们在进入西藏之后差点被一支巡逻队袭击，但当他们展示了纳粹印记之后，即化解了纷争（注：佛教卍字为左旋，纳粹卐字为右旋）；从目的来说，德国人来西藏的目标既不是掠夺，也不是殖民，仅仅是证明自己与藏人“同宗同源”；从政治层面来


■即便借助火车运输的方式，从尼泊尔进入藏区的德雷克也差点赔上了自己的小命。

说，为了抵御来自印度的殖民渗透，西藏的统治势力必然要寻求外部力量的帮助。正在抗日战争相持阶段中苦撑的国民政府，希望能够通过这次“探险外交”向德国示好，亦希望在两年前就已经完成德日结盟的纳粹政权能够继续输出援助。蒋介石不仅对德国人在西藏的活动大开绿灯，还委托驻藏代表蒋伟培（Chang Wei-pei，音译）协同处理德国探险队的通讯事宜，这使得他们在藏区生活的一年多时间内始终都能保持与纳粹大本营的联系。其五名成员在西藏的活动除了“不能破坏佛教设施，不能杀生”以外，几乎拥有完全的行动自由。他们按部就班地完成任务，也同当地的宗教领袖和实权人物进行了多次秘密会谈。

1939 年 3 月，探险队离开拉萨，在藏军的护卫下前往江孜，调查这里的历史遗迹。阴谋论者普遍认为，当一行人到达被誉为“珠穆朗玛之门”的日喀则之后，才正式开启了此次行动的真实目标——寻找香巴拉的下落。传说正是在官方记录上几乎没有提及的这次行动中，雪佛找到了通向香巴拉的大门。据说那里隐藏着蕴含无穷能量的“地球轴心”，谁能找到它，就可以得到一种生物场的保护，做到“刀枪不入”，并能够任意控制时间和事件的变化。

1939 年 8 月，德国探险队启程回国。他们带回的物品用了近百头高山牦牛才得以拉回，其中包括了上千件文物，几乎全部藏区独有的动植物标本，近一吨重的笔记与胶片资料，近百件藏人的面部和手足石膏模型，三块头骨，甚至还有班禅喇嘛献给“元首”的礼物，其中包括一只纯种藏獒，一套喇嘛袍和全册藏传佛教经书《甘珠尔》。浩浩荡荡的队伍沿着一年前的线路原路返回，回到加尔各答之后，探险队登上了停在胡格利河的一架水上飞机，开始了回乡之旅。

在滕伯尔霍夫机场，希姆莱亲自为探险队接机，雪佛还被授予了象征至高荣誉的党卫军骷髅戒指和荣誉之剑。纳粹的第一次，同时也是最后一次西藏远征就此结束。1943 年 1 月，纳粹在慕尼黑大学设立了以瑞典考古学家斯文·赫定的名字命名的考古与人类学学院——斯文·赫定学院，雪佛经希姆莱推荐，被任命为首任院长。与之同行的贝格也被希姆莱提升为党卫军高级军官。由此可见，纳粹分子的第一次西藏探险活动，受到了纳粹高层的充分肯定。


▲热衷黑科技的“元首”派遣远征军占领地球轴心，这样的描写至少在逻辑上还是能够说得通的。

根据雪佛的证词，他曾经在 1940 年和 1942 年两次建议希姆莱再次进行西藏探险，目的是培养亲德政权，将其变成未来入侵印度支那的跳板，但并未获得批准。需要指出的是，发生在 1938 年 5 月至 1939 年 8 月的南迦·帕尔巴特峰（Nanga Parbat）探险，并非是所谓的“第二次西藏探险”。由于该事件涉及敏感历史，我们便就此打住了。

从目前公开的史料来看，雪佛探险队的第一次任务虽然自始至终都有着深刻的政治目的，但它的实施过程还是遵循着科学性的原则，并且从保存下来的档案来看，并不涉及到对超自然力量的发掘。即便他们真的找到了香巴拉，对于此时正在依靠技术优势发动的闪电战，在欧洲大陆如入无人之境的纳粹军队而言，恐怕也不屑于借助超自然的力量。但当时间进入 1941 年之后，一切都不一样了。

正如纳粹宣传部长戈培尔的“名言”——谎言重复一百次就会成为真理，即便是出于政治目的而炮制人种优越论的纳粹首脑们，在形势岌岌可危的情况下，也会慌不择路地求助于自己所编造的谎言。因此二战科幻作品中经常出现这样的桥段：希特勒组织江湖术士通过在大西洋地图上悬挂吊锤的荒唐办法来寻找盟军舰队，研究丧尸士兵来抵御盟军的反攻，或者是奔向月球，寻找赢得未来的可能性，或者是突然想起在遥远东方的香巴拉，派数千名空降兵到那里，打造一个“不死军团”，又或者是通过所谓的“地球轴心”使德国回到 1939 年，改正巴巴罗萨计划之后一系列的战略失误……

而在《纵横贼道》所叙述的历史之中，雪佛（卡尔·雪佛）在 1938 年就已经找到了香巴拉。和其“真身”的人生轨迹不同的是，他并未回到德国。在见证了生命之树的威力，发现自己的科考队员在树脂（如意石）的作用下出现变异之后，雪佛毫不犹豫地拿起手中的 MP40 将其全部处决，并且逃出了洞穴。为了避免纳粹势力获知这一秘密，雪佛选择在西藏隐居，直到七十年后，他的平静生活才再度被一个年轻的冒险家所打破。

千柱之城篇

▼鲁卜哈利沙漠的沙子呈现猩红色，这在游戏中也有表现。



《神秘海域》系列”目前发布的四部作品（不含 PSV 的《黄金深渊》）之中普遍被认为一代综合素质最差，但在当时 PS3 大作荒芜，SCE 第一方工作室集体沉寂的大背景之下，它是一部带有“强心剂”性质的作品。二代被公认为是上世代中该系列的最强作品，无论是画面、操作还是演出效果均有质的飞跃。刚刚发行的四代，则堪称是一部诚意满满的系列集大成之作。

而于 2011 年问世的“船长”系列第三作《德雷克的诡计》，则争议较大。支持本作的玩家，认为大量主观镜头和感情戏的描写，让陪伴了我们多年的这群老角色的形象得到了升华。而持负面观点的玩家，则认为本作在剧情的起承转合上存在明显的硬伤，逻辑性的缺失使得游戏要不断地靠诸如“中毒之后产生幻觉”这样的原因来填坑，在体验上存在严重的失衡。除了剧情以外，

游戏在关卡设计和美术风格的品控上也出现了一些问题。

该作在开发工作进入中期之后出现了大量的人事变更，由于其制作团队的主力被抽调到神秘新作（当时我们还不知道，它就是日后的《最后生还者》），结果导致新人负责的关卡质量严重下降（如“海盗湾”场景的低劣设计水准），给玩家的游戏体验带来了诸多困扰。

最关键的原因，在于《神秘海域 3》采用了一种不切实际的导演理念。此前顽皮狗将大量的开发资源放在了对世界的构建、细节的展示、脚本的拿捏和情感互动的处理上，而在本作的开发过程中，尝到甜头的他们居然采用了“作秀大于实际内容”的作风。对此，项目导演、编剧兼脚本编写师艾米·亨尼格（Amy Hennig）在官方特典影像中也大吐了一番苦水，原来在她的故事大纲还没有动笔的时候，项目组就已经制作好了超过一半的脚本场面。在操作德雷克在也门街头狂奔的时候，设计这一场面的开发者们根本不知道德雷克为什么要跑，又是谁在后面穷追不舍。这些支离破碎的片段，最后均交到了艾米的手上，她不仅要为这些莫名其妙的动作场面编写故事，还要想方设法将其串联成一个整体，形成一个至少能够说得通的故事。

虽然《神秘海域 3》的剧本堪称是漏洞百出，完全是二流美剧水准，但在神话传说的设定和与系列主线的联系问题上，本作还是交出了一份满意的答卷。

如果用“色调”来比喻系列前三部游戏，那么可以说一代是绿色，对应了南美热带雨林的绿意葱葱，二代是圣洁的白色，对应了雪域高原的茫茫白雪，而三代则是猩红色——它所对应的，自然就是德雷克为了找到乌巴城而冲过的那片一望无际的沙海。

“空寂的四分之一”

▼鲁卜哈利沙漠的沙丘平均高度为50米，沙质细软，即便是最顶尖的越野车，在这里也寸步难行。



鲁卜哈利 (Rub' al Khali) 沙漠的名字在阿拉伯语中的含义为“空寂的四分之一”，它言简意赅地说明了这片死亡之海的特点：其面积占据阿拉伯半岛约四分之一，是世界上最大的沙漠之一，同时也是世界上最大的流动沙漠。这里除了极少数的沙漠动植物以外，没有任何的生命活动迹象，而整个阿拉伯文明的萌芽，恰恰就是在这里发源的。

鲁卜哈利沙漠大致呈东北－西南走向，面积达 65 万平方千米，覆盖了整个沙特阿拉伯南部地区和大部分的阿曼、阿联酋和也门领土，在面积上超过西欧的荷兰、比利时和法国三国土地面积总和。地质学家通常将这片沙漠分为东西两大区域。其中东部沙漠海拔约 100–200 米，多为平行排列的大沙丘，有些沙丘高达 300 米，延伸近 20 千米，近乎一座沙山。在地下水位较高处，有局部的绿洲，形成了良好的牧场。西部沙漠海拔约 100–500 米，多为砾漠，沙丘间沼泽、盐湖广布。由于富含氧化铁，沙漠外围由燧石和砾石构成的岩壁层多呈现猩红色，这在《神秘海域 3》中沙海策马扬鞭那一幕中亦得到了体现。

流动沙漠的沙质，在鲁卜哈利体现得尤为明显。这里的地表覆盖的是一层极其细软的沙子，仿佛是高级沙滩。事实上，这些细沙的成因和海滩完全不同。后者是靠海浪的力量，通过各种侵蚀把岩石磨细，质量小且容易被海水带上岸的细沙慢慢堆积成了沙滩。鲁卜哈利的细沙则更多是靠风的作用，动辄 10 级以上的大风形成凶猛的风沙流，不断吹蚀地面，将裸露在外的岩石磨平，将沙子分解成一颗颗的细粒。为了将松软的沙漠与角色的互动关系做到极致，顽皮狗使用了 80 台先进的 VICON MX40 摄像机（电影级别的制作也仅需要 64 台）同步记录演员的全身动作数据，以营造出主角在沙海中深一脚浅一脚向前迈步，在连绵不绝的沙丘上摸爬滚打的真实感。在实际游戏中，我们可以看到身体机能濒临极限的德雷克在大漠中艰难地前行，在内心呼唤着苏利文的名字。他深感绝望，心中迷茫，但依然在信念的支撑下朝着远方艰难地挪动步伐。此时我们不仅通过视听感官感受到了人物的苦与悲，这份执着更是通过完美的演技（此处仅是行走的动作模组就有二十多个），从游戏控制器传递到了我们的手上。

阿拉伯的劳伦斯



▲阿拉伯的劳伦斯，难道他也是在探索乌巴城的驱动下来到这片沙漠?

一战爆发后，德国的盟友土耳其乘机入侵中东，那些零星散布在沙漠中的阿拉伯部落是无法抵挡突厥人大肆入侵的。为了给英国的干预争取时间，英国陆军情报官员劳伦斯前往该处，试图联合根本没有任何国家和民族观念，甚至彼此之间存在世仇的穆斯林各部势力——这堪称是一个不可能完成的任务：不仅仅是军事层面上犹如登天的难度，更重要的是如何让一个来自“文明”的基督教世界的白人，用自己的勇气和智慧来获得那些在语言、思维方式和价值观上毫无共同之处的人群的认同。

作为一个更像是诗人的军人，理想主义和乐观主义让劳伦斯毫不犹豫地换上了阿拉伯人的长袍，近乎痴狂地在无尽的黄沙中奔跑起舞。他为何会喜爱这片沙漠？因为他认为这里比自己所生活的文明世界要更加纯粹，他能够将自己所痛恨的那些禁锢人自然属性的所有社会法则全部抛弃。内心叛逆、怀才不遇的劳伦斯，在这片广阔天地中变得意气风发，浑身燃烧着的热血，驱动着他带领原本不信任自己的阿拉伯人赢得了一次又一次的胜利。离开沙漠的劳伦斯最终也远离了催生和实践“诗意的癫狂”的土壤。他向现实低头，最终留给了观众们无可奈何的怆然。而对“劳伦斯”的致敬，也贯穿了《神秘海域 3》的后半段。

失落的乌巴城

乌巴城又称千柱之城，被西方人译为Aram、Iram、Irum、Irem、Erum，是最早出现在《古兰经》89章6-14节中的一个消失的国度。具体记载如下（非中文译本原文）：

第6节，“你难道没有意识到真主是如何惩罚阿德族。”

第7节，“乌巴城，一个拥有无数擎天神柱的国度。”

第8节，“乌巴城，一个从未在地表出现过的国度。”

第13节，“真主降罪，将其夷为平地。”

在第7章73-74节，“你们（塞默德人，从西元前一千年活跃至接近穆罕默德的时代）要记住那时，他在阿德人之后，以你们为代治者，并且使你们居住在地方上，你们在平原上建筑大厦，并将山岳凿成房屋。你们要铭记真主的种种恩典，不要在地方上作恶。”

通过这些描述，我们可以推断出乌巴城的建造者是阿德人。根据考古学家的发现，阿德人的确存在（但并非是传说中的巨人族）。他们一度在阿拉伯半岛南部地区，即现今的也门东部和阿曼西部区域建立了自己的王朝。当地出土的生物遗骸表明，这里是世界上最早驯养骆驼之地，同时在古代也是乳香贸易的转运站。

宗教传说在这片王道乐土中生活的阿德人全然忘记了先人由于堕落而遭受的神罚，他们竖起了高耸的石柱，崇拜各种难以名状的



▲在这片沙漠中留下了伊斯兰时代之前的沙漠文明痕迹。

石头图腾。对此不悦的真主派遣先知呼德（根据世俗研究，呼德即是《圣经》的希伯，这也是基督教和伊斯兰教“同宗同源”的一个证据）前往乌巴城警告正在犯下大错的阿德人。即便在用旱灾来进行象征性的惩罚之后，这帮执迷不悟的异教徒依然不为所动，真主于是用强烈的风暴，将千柱之城埋葬在了茫茫沙海之中。之后，赛莫德人取代了阿德人成为了这片土地的主人，乌巴城的毁灭在《古兰经》中亦多次作为反面教材出现，告诫世人应当从阿德人的毁灭中汲取教训。

这座“千柱之城”，最早是通过《一千零一夜》的故事进入了西方人的视野，而自从公元20世纪开始，随着殖民势力对中东的渗透，陆续有多批欧洲探险家进入沙漠，寻找乌巴城的下落。

1930年，立志当“世界上第一个横穿死亡沙海的欧洲人”的英国探险家波特仑·托马斯（Bertram Thomas），从鲁卜哈利沙漠的南部边际向着沙海的深处进发。途中，托马斯从贝都因人部落那里听说沙漠中埋藏有一座被神之怒火毁灭的宫殿，这激发了他更大的好奇心。尽管此行一无所获，但他依然将绘制的“地图”，和这个关于“沙漠中的亚特兰蒂斯”（他亦是这一称谓的发明者）告诉了好基友托马斯·爱德华·劳伦斯（Thomas Edward Lawrence），促成了日后被称为“阿拉伯的劳伦斯”的这位大英雄的冒险。野史爱好者们相信，劳伦斯不远万里来到中东，将阿拉伯人民的困难当作自己的困难，其真正的目的就是为了揭开乌巴城的神秘面纱，因为关于劳伦斯这段传奇经历的传记小说的书名，就叫做《智慧的七柱》，即便书中“隐去”了所有关于乌巴城探索的故事。他仅仅表示如果要找到千柱之城，最好的旅行方式是乘坐飞机。而日后的内森·德雷克恰恰是通过这种方式，摸到了乌巴城的城门口——当然，还需要一次“恰到好处”的空难。

1948年，也就是在中东地区的真实储量被探明，成为全球石油资源中心的前夕，伊拉克石油公司组织了一次在沙漠深处的探险活动。在Ash Shisur地区，他们意外地发现了有着明显人工开凿痕迹的岩壁，前伊斯兰时代的堡垒与房屋遗迹，还有系统化的运水通道。由于这支队伍是由地质学家和石油商人组成，他们并没有意识到自己的发现具有考古与史学价值，除了少量的图片以外，他们并没有保留任何资料，甚至没有记录下这片遗迹群的确切位置。

重见天日？

不同于黄金城、亚特兰蒂斯和香格里拉的虚无缥缈，至少乌巴城作为一个历史遗迹，是可以通过人类常规的旅行方式到达的。上世纪90年代，有“现实世界的印第安纳·琼斯”之称的美国加州作家、制片人兼人类学者尼古拉斯·克莱普（Nicholas Clapp）在现代科技的支持之下前往沙漠，并且声称找到了乌巴城。

他对乌巴城的兴趣，始于波特仑·托马斯的游记《阿拉伯福地》（Arabia Felix）。在加州大学图书馆中，克莱普找到了一张绘制于公元前2世纪的中东地图，其作者为亚历山大大帝的御用学士罗狄斯·托勒密（Claudius Ptolemy），他认为其中被重点标注的“Omanum Emporium”地区，就是乌巴城的所在地。通过美国宇航局喷气推进实验室获得了多张高清卫星图片之后，克莱普拿起放大镜，开始寻找沙漠中那些公元前人类活动所留下的痕迹，并且最终从佐法尔省的无人区发现了一座可能包含“十米高墙，八座塔楼和大型取水口”的遗迹。

1993年，在密西西比历史学教授贾金思·萨林斯（Juris Zarins）的带领之下，克莱普与自己的摄影小组前往阿曼。在近一个月的实地考察之后，克莱普宣布自己所在



■乌巴城的想象图，位于城市中央位置的是一个巨大的蓄水池——改成地下的应该会更合理一些。

的正是“沙漠中的亚特兰蒂斯”。通过对石灰岩的地质分析，他认为乌巴城是由于一场突如其来的大地震而被永久埋葬，其时间应该是在公元前500年到公元前300年之间。1996年，贾金思·萨林斯在《国家地理频道》的访谈节目中，认为世人一直都混淆了“乌巴”的概念，它不应该是一个人类定居点的名称，而更像是一片广袤的地区和在其中生活过的阿拉伯人祖先。1999年，克莱普在他所著的《The Road to Ubar: Finding the Atlantis of the Sands》一书中正式发表了上述学术观点，虽然它看上去更像是一本旅行游记。

该书一经出版，即遭到了学术界的激烈抨击。沙特考古事务部高级助理阿普杜拉·马斯里博士（Dr Abdullah al Masri）认为，类似的历史遗迹早在1975年，就在阿曼的加布林（Jabreen）和南迦兰（Najran）地区被发现。沙特的绿洲遗迹欧巴（Obar），光是从名字来看甚至更像是真正的乌巴（Ubar）。

语言学家莱杰尔·格鲁姆（Nigel Groom）认为从一开始，克莱普就搞错了托勒密地图所标注地点的含义。在希腊语中，Omanum是指大规模的货物贸易中心，显然即便在现代发达的物流体系支持之下，位于沙漠之中的绿洲也不可能履行好这一职能。因此他推断，如果“Omanum Emporium”所指代的真的是乌巴城，那么它的地点应该是赫鲁曼斯河（Hormanus River）沿岸，或者是阿曼的埃斯基（Izki）、黎兹瓦（Nizwa）这些靠近波斯湾出海口的城市。

“船长”对乌巴城的探索

在《神秘海域3 德雷克的诡计》所描述的“历史”中，乌巴城从未消失，它只是一直都位于一片巨大沙暴的保护之下，即便是通过高清卫星图片也无法找到这座神秘都市，更不要说进入其中去搜寻入口处了。凭借神奇的地下水循环与过滤系统，乌巴城在人迹罕至的大漠中孕育着独特的文明。

3000年前，为了拥有无上的权力，以色列之主所罗门王召唤出了邪恶的灯神，在其强大力量的帮助下开疆扩土。然而灯神却背叛了国王，为此所罗门王将邪神装入了一个巨大的铜罐，命人将其投入了乌巴城的地下蓄水池之中永久封印。殊不知容器泄漏出来的邪气很快就通过巧夺天工的“自来水”系统，将乌巴城中的居民尽数变成了嗜血狂暴的怪物，它们自相残杀，导致了整个沙漠文明的灭亡。不过由于乌巴城的隔绝性，法力无边的灯神也被永久地封印在了这个传说之中。

《神秘海域》中内森反复念叨的这位名为“德雷克”的先祖，在高光时刻和人生的基本轨迹上，同真实版的德雷克勋爵基本吻合，但除了“When”以外，在“Why”和“How”两个问题上却截然不同。比如1581年女王赐爵以表彰其完成环球航行的背后，却包含着不为人知的秘密：德雷克此行的真实目的，是为伊丽莎白一世寻找乌巴城的下落。

在发现城中的水源具有让人丧失心智的可怕力量之后，德雷克意识到了伊丽莎白一世的真实意图是以此来奴役全人类。这位既没有像历史中的真身那样对女王有无限的热爱（野史记载的关于“童贞女王”与这位海贼王之间的风流韵事可不少），也没有对西班牙人心怀怨恨的船长，选择了永远保守这一秘密。他篡改了航海日志，让世人相信他在环球航行的过程中，花了六个月的时间才穿越东印度群岛。而实际上，他只花了一个月就通过了这片复杂水域，剩下的时间都在沙漠中寻找乌巴城。尽管对此事表示怀疑，女王依然登船授勋，并且赐予其刻有“Sic Parvis Magna”拉丁铭文（意为“Greatness from small beginnings”）的戒指，但德雷克不为所动。他将阿拉伯半岛的手绘地图藏到了金鹿号的船首像中，并且为后人留下了纵横字谜“Long Hidden”（正确排列之后会呈现出Golden Hind）。

女王的高级顾问，身为哲学家、科学家和占星家的约翰·迪伊(John Dee)制作了一个星盘形态的解码器，从而找到了地图，并且在上面留下了形似“007”的签名——这并非是顽皮狗的杜撰，在真实的历史中，迪伊在写给女王的信中落款都是两个零，这象征着他的使命就是充当女王的双眼，之后再写一个阿拉伯数字“7”。他被广泛认为是日后那位007，



▲约翰·迪伊发现了德雷克的秘密，但他依然没有将真相毫无保留地献给伊丽莎白一世。

即James Bond的历史原型。John Dee在伊丽莎白一世时期的确是大英帝国情报机构的大掌柜，不过游戏中的他却并没有将这一发现报告给女王，而是选择在其拥有的一座位于法国西部的酒庄城堡的地下室中埋藏这一秘密。只有让戒指、地图与星盘三大道具在城堡地下室会合，结合密道连通的12世纪东征将领古德弗雷（Lord Godfrey，他也是第一位找到千柱之城的人）墓穴中的项链碎片，才能参透乌巴的秘密。

结语



“《神秘海域》系列”很容易会让我们联想到“寻宝”这一冒险题材的鼻祖——《夺宝奇兵》，而顽皮狗也从来没有掩饰过对琼斯爷爷（Indiana Jones）冒险生涯的敬意。“历史＋宗教＋传奇”的背景组合，“英雄＋美女＋强敌”的人物设置、“枪战＋武打＋追逐”这三大硬菜，再配上“悬疑＋恐怖＋幽默”这三份佐料，寻宝片几乎囊括了所有商业电影的卖座元素。多种要素的杂糅，也是“《神秘海域》系列”的最大特色之一。从视听层面来看，这个黄金品牌拥有引领时代的声光表现和堪比好莱坞大片的场面营造能力。从游戏层面来说，它将AVG和TPS两种游戏方式融为一体，虽然将冒险和动作两个单项拆分出来看并不算是业内顶级，但它却能够让两种要素实现无缝连接，在战斗风格上自成一派。从人文层面来看，《神秘海域》的夺宝过程充满了与邪恶野心家的明争暗斗，让玩家在令人心旷神怡的自然风光以及机关重重的历史遗迹中寻找蛛丝马迹，在惊险刺激不断的行动中满足自己的冒险欲望，又仿佛身临其境地翻阅着尘封已久的历史典籍。也许内森·德雷克的冒险在《盗贼末路》中真的已经到达了终点，但我们相信他所传承的冒险精神，必将指引着继承者，为我们揭开更多埋藏在历史长河中的奇观。



德雷克的武器库

《神秘海域》系列登场武器图谱

文 [MGCN]kissingrose
编 筒子君
美编 Juxi



▲说实话，当时我把枪交给伊莲娜，只是想让她别拖我后腿而已……

探险，这个词听上去就让人感觉刺激，尤其是在世界各地进行探险，更是让人觉得美妙。试想在不同气候与地域探索未知的秘境，历经千难万险，克服重重困难，最终获得胜利；顺便再结交几个挚友，说不定还能收获一段甜蜜的爱情，至少电影里都是这么演的，不是吗？

不过，根据我的亲身体验，可是要忠告你们，探险这事真不是这么轻松惬意的，呃，虽然，我最后抱得美人归的结果是一样的……

我，内森·德雷克，职业可以算是探险家，当然，我可不仅仅是为了跋山涉水才去探险的，而是为了各种宝藏。虽然我的故事你们肯定都了解，几次大冒险基本都空手而归的事情你们也知道，不过在这几次探险中，我本着一腔正义的热血，解决几个大坏蛋的故事，我还是非常乐意不断地分享给别人听。

好吧，虽然说得十分伟岸，但实际上每次我都是被他们逼得不行了才开始反抗。我的求生欲告诉自己不能轻易输给这些坏家伙，所以我只得拿起武器和他们较量。胜利之后也算顺便为民除害，一举两得，皆大欢喜。

所谓“工欲善其事，必先利其器”，除暴安良时，手里没几件像样的武器哪成？还好本人的军火库里应有尽有，再加上我枪法如神，坏家伙们来多少我差不多都能摆平。额，差不多吧……什么，你问我在哪儿练的射击？其实这事我生下来就会了，枪，拿起来就知道怎么用，闭着眼也能打中敌人，这就是本事——否则，估计也早挂了几百回了，更别提我还好几次要在危难之中解救老搭档苏利文和我亲爱的伊莲娜呢。

说到伊莲娜，我们认识差不多是快 10 年前的事情了。这个天不怕地不怕的姑娘听说我在寻找德雷克船长的宝藏，居然就冒冒失失地跟来，还说要制作个纪录片。天知道她是怎么想的，更不可思议的是，我居然还答应了！不过，有人来打打下手也还不错啦，更何况这姑娘人漂亮，不服输，个性还挺强，不用我一天到晚照顾，关键还会打枪。

要说那天是真不走运，我刚把老德雷克船长的空棺材拉上来打开，连里面那本宝贝的日记都没翻上几页，该死的海盗就来凑热闹了，一艘破渔船也抢，还有没有海盗的职业操守。好在我当时准备了防身的武器，要不然没等撑到苏利文来，估计我和伊莲娜就都得去喂鱼了。你们还记得我们用的是什么枪吗？什么，手枪？当然是手枪了，不过我猜你们也没看清楚是什么型号。告诉你们吧，那可是我专门托人从俄国买来的马卡洛夫 PM 手枪。这种小手枪小巧轻便，而且可靠耐用，非常适合新手使用，说白了就是照顾伊莲娜，怕用其他的枪她不适应。



■马卡洛夫PM手枪，这支是礼品枪

要说这种 PM 手枪，那可是古董级的武器了，上个世纪 40 年代就开始研制，设计师名为尼古拉·费德洛维奇·马卡洛夫，所以手枪也是用他的名字命名的。从模样上看，PM 有点像德国的瓦尔特 PP 手枪，就是 007 用过的那种 PPK 手枪的亲戚。不过，俄国人也加入了不少原创设计，所以也只是长得像而已。PM 手枪算是相当成功的武器，不仅俄国人自己大规模装备，在中国和一些曾经的华沙条约国家也进行过仿制；不过，现在这些国家大多都不再使用 PM 手枪的仿制品了，而且就连俄国人自己也研制了其他更新型号的手枪来替代 PM。这种小手枪虽然挺漂亮，但受袖珍的型号所限，威力不大，弹匣里只能装 8 发子弹，实用性上实在差了许多。

海盗毕竟是海盗，虽然名字吓人，却基本就是个纸老虎；所以命运为我之后的冒险之旅安排了更强的敌人，我十分不走运地碰上了一拨雇佣兵。加百列·罗曼，这个英国来的恶棍企图跟我争夺埃尔多拉多的金棺宝藏。因为这家伙的探险经费要比我多得多，也能付得起许多雇佣兵的工钱，所以我只得找点更厉害的家伙事儿，要不然根本没法和他们对抗。这个时候，伊莲娜再次让我刮目相看。



▲伊莲娜的不锈钢型贝雷塔92FS

是的，贝雷塔 92FS，还是亮闪闪的不锈钢型号，拥有几近完美的美感，我猜它肯定也是每个轻武器爱好者的最佳情人。这种意大利产手枪可以说天下闻名，样子好看且质量上乘，美国人更是把它作为军方的制式武器，执法机构也紧随其后，大量采购这种手枪。像我这样的行家自然明白 92FS 是一种出色的自卫武器；不过我还真没想到伊莲娜居然也这么有品味，当我看到她将那支不锈钢型的 92FS“准将”别在腰间时，简直有种眼前一亮的感觉。



■贝雷塔92FS“准将”不锈钢型，套筒上的波浪造型为加厚设计，意在解决套筒断裂问题

贝雷塔 92 型手枪是上个世纪 70 年代初开始研制的，安全可靠，容易维护；最关键的是，这种手枪的弹匣容量高达 15 发，这点在战斗中简直是太重要了，紧要关头要想保命，就得靠这巨大的容弹量了。《黑鹰坠落》这部电影里，在它当时改编的真实情景中，不少美军士兵就是靠 92FS 的美国版 M9 来救命的。在这个问题上，我也是有发言权的，这些年历经了不少枪战场面，每次我能全身而退，可少不了 92FS 的功劳，所以在 2015 年推出的《神秘海域 内森·德雷克合集》里，还特意加入了一支黄金 92FS，真是了解我的心思。

不过，既然说到对枪的品味这块，就不能不提到我的老搭档苏利文，这家伙是大口径左轮手枪爱好者，成天在腰上挂着一支史密斯 & 韦森 Model 629，从我认识他那天起就一直带着，基本上枪不离身，我敢赌五毛他肯定连睡觉也要抱着这枪。



■瞧这一脸坏笑，肯定憋了一肚子坏水。哦，你们注意到有什么不对劲的地方吗？

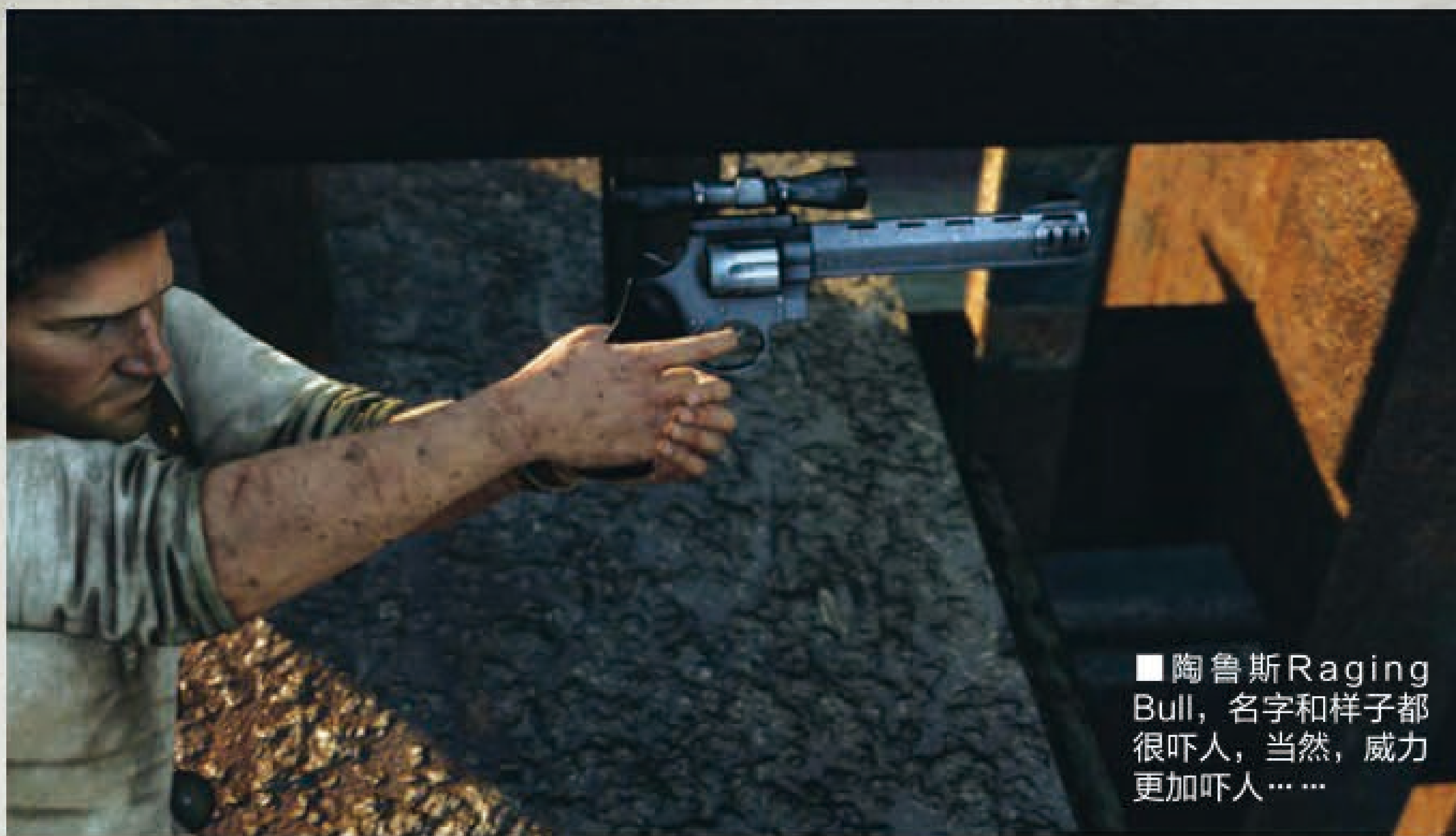
开篇
探险日志 JOURNAL
寻宝心得
历史文献

话说这史密斯 & 韦森 Model 629，是一种双动 / 单动左轮手枪。你问我什么叫“双动 / 单动”？简单介绍下，“双动”就是指扣动扳机时扳机干两件事：把击锤（就是手枪尾巴上那个可以按下去的东西）给拉下去，这样就省得枪手自己按下，然后再让它弹回一开始的位置，子弹就砰地一声被打出去了。而“单动”呢，则需要枪手自己手动将击锤先按下去，然后再扣动扳机射击。所以说，使用这支 Model 629 时，你可以直接拿起来就扣扳机，也可以把先把击锤按下去，然后再开枪。这两种操作除了程序上不同外，枪支的击发状态也会些微变化：直接扣扳机的话，你需要更大的力气才能让扳机工作，而且扳机完成整个射击程序也需要运动更长的距离；而先按下击锤的话，扳机会向后退一段距离，这时你扣动扳机就不那么费力了。所以你们看苏利的那把枪，这时扳机已经在向后退了，结果击锤还在原地没按下去，你们懂了吧，顽皮狗啊，你可是顽皮了哦。



▲击锤没按下去时扳机的位置应该是这样的

Model 629 绝对是把好枪，虽然游戏里改了个名字叫 Wes.44，但是用起来绝对带劲。可惜苏利文这家伙一般都不让我碰他的宝贝疙瘩，我就只好从敌人手中抢来过瘾；可是几次大的冒险中，从未在敌人手中遇到过和苏利品味相当的人，他们带着的左轮手枪，要么是陶鲁斯 Raging Bull（游戏里叫 Tau Sniper，就是有个瞄准镜，可以当掌上狙击枪使得那个），要么就是丹 · 韦森 PPC（虽然左轮的设计一般，不过这个厂的 M1911 手枪的做工倒是精美，有兴趣的话大家可以搜搜看）。



■陶鲁斯Raging Bull，名字和样子都很吓人，当然，威力更加吓人……



▲图中这支PPC的样子还行……而且威力比上面那个各方面都很吓人的还大

倒也不是说这上面两种枪不好，只是 Model 629 的造型实在太好看了，老派精致。另外 PPC 左轮枪，比较尴尬的问题在于，它的弹巢里明明只能装 6 发子弹，游戏的 UI 界面上却显示 7 发，不信大家就看左上角的弹夹显示，有图有真相！

要说这些年遇到的敌人里，也不是说完全不存在有品味的家伙。比如还是当初跟我争夺埃尔多拉多的那个英国佬罗曼，他用的枪就很棒，也是一种非常有名的手枪，叫做柯尔特“水蟒”。柯尔特这个厂子绝对是最老牌的左轮手枪生产商之一了，而柯尔特“水蟒”就是柯尔特的力作之一，也是柯尔特的另一种著名的左轮手枪“蟒蛇”的亲戚。



▲罗曼开枪击倒苏利文的瞬间，枪身上有顽皮狗的标志

是的，罗曼就是用这支“水蟒”给了苏利文一枪，要知道，这种手枪发射的是威力巨大的 .44 马格南手枪弹，挨上一下那可不是闹着玩的！所以当时我觉得苏利绝对是死定了，只能狼狈地落荒而逃。好在后来遇到了追来的伊莲娜，我的心情才平复了些。后来我们乘着飞机一起离开，而那架飞机也是苏利文的，名叫”野性十足“号，是一架格鲁门 G-21“鹅”式水上飞机。



■”野性十足“号，最后撞树上了，怪可惜的……


■除了喷漆，一模一样……

格鲁门 G-21“鹅”式水上飞机是二战时期的产物，所以这架”野性十足“号可是比苏利还要有年头的玩意儿了。也不知道这宝贝儿苏利文是从哪里搞到的，凭他的本事，说不定是忽悠来的呢。虽然我和伊莲娜在驾驶它前往失落之岛的时候不太走运，被罗曼的狗腿子们从天上打下来了，但是苏利文似乎并没有怪我们的意思——其实我还内疚了挺久呢，直到看到他又变出了一架一模一样的飞机来……

哦，除此之外，在上面那张罗曼开枪的图片上，也就是罗曼的背后，那个锈迹斑斑的大家伙，你们还记得是什么吧？对，是一艘潜水艇！想想十年前第一次看到这玩意儿的时候，我简直是一脸懵逼啊！亚马逊丛林里怎么就会有个潜艇呢？当然，随着游戏的不断推进，我们也渐渐搞清楚了事情的原委。不过这些并不是重点，咱们主要来谈谈这艘潜艇。根据设定——请别追问我哪找来的设定——这艘潜艇是二战时纳粹德国海军的 U-857 号，艇长是弗里茨·黑格勒，1945 年 1 月它被报告在北大西洋神秘消失，实际上它是秘密前往了埃尔多拉多所在的失落之岛。结果在岛上遇到了后来我也遭遇的那些变异怪物，然后就没有然后了，过了几十年才被我和苏利文发现。不过，这些都是坊间的戏说，大家听个乐就行，在现实中，这艘 U-857 号虽然确实失踪在了北大西洋，但实际上它是沉没了，残骸在美国马萨诸塞州的科德角附近海域被发现，曾经有说法它是被美国海军的古斯塔夫森号驱逐舰击沉的，不过后来的调查又否定了这种说法。因此，U-857 号的沉没，至今还是个谜。

书归正题，还是说枪。虽然和坏人火拼的时候手里有支长枪的话心里更有底，但作为探险家，我还是更偏爱手枪。毕竟，仅仅出于防身的考虑，背着一把长长的步枪跋山涉水还是太累了；而手枪呢，小巧轻便，随便往腰带上一别、往口袋里一塞，用的时候拿出来也方便。所以这几年大大小小的战斗经历了那么多，我用得最多的还是各种口径的手枪，别忘了，我第一次摸枪，摸的就是一支手枪啊。


▲当年还是小屁孩的我，第一次慌慌张张地拿起枪，连型号都不知道是什么

那还是二十年前的事了，凯瑟琳·马洛的手下为了抢夺我的指环，呃，是弗朗西斯·德雷克爵士的指环，对我穷追不舍，最后我只好捡起一支手枪想还击，而苏利文就是在这个时候救下了我，我们也就因此成为了最好的朋友。至于那支手枪，我也是到后来才知道它的型号，是柯尔特的“防卫者”，一种紧凑型手枪，很适合女性使用。没错，克洛伊就随身携带着这种小手枪，而且还是有雕花的工艺枪，还从 2 代一直用到了 3 代。凭心而论，这种紧凑型手枪虽然通常威力都比较抱歉，但胜在易于携带方便隐藏，可以打敌人一个出其不意，所以后来好几次行动，我们都会带上这种柯尔特“防卫者”。

之前说过，我的每次冒险都会有一堆不识相的坏家伙们前来捣乱，而且不知为何，敌人们手里的武器也越来越好，相反我方的武器却好像基本没有变化过。就单单看手枪吧，在第一部游戏里，敌我双方用的要么是马卡洛夫，要么是 92FS，基本处于一个水平上；第二部的时候情况也差不多，但到了第三部，马洛女士的手下明显比较阔绰，不仅我们有的枪他们都有，就连 007 用过的瓦尔特 P99 他们也几乎人手一支；还有贝雷塔的 M93R，以色列的沙漠之鹰，以及前头提到过的两种大威力左轮枪。我说，这是不是有点不太公平，这个游戏的主角难道不是我吗？为什么我方的武器阵容没有这么花哨啊？不过幸亏我这人有个优点，就是善于回收利用，走到哪儿都能捡到一两把枪，说实话，我家后院那庞大的武库就是这样被我一点一点捡出来的。

你还别不信，我这就证明给你看。还记得当年隐藏着埃尔多拉多的那个神秘岛吧，岛上还有一座德国人在二战时修的要塞，别看那地方已经几十年没人去过了，但是我愣是拾了把还能正常使用的 MP40 冲锋枪，在那座满是变种怪物和来袭追兵的岛上杀出一条血路。后来在香巴拉的神庙里，我又一次从地上捡到了历经 60 多年漫长岁月从未经过维护保养，却依然拿起来就能打得响的 MP40 冲锋枪和鲁格 P08 手枪。


■在真正发生之前，只怕打死我也不信，我会在黑漆漆的废弃基地里大战一群变异的怪物


■这种鲁格手枪当年在二战的战场上可是珍稀品种，只是，既然要用二战时的老爷枪，那为什么……


■为什么不让我用这支瓦（威）尔（震）特（天）P38呢？

不开玩笑了，说正经的，MP40这种冲锋枪，我想大家都不陌生，二战片也好，游戏也罢，它的存在感都相当之高。这当然有产量大的因素在里面啦，毕竟这种武器工艺简单加工方便，加之性能优良，深受德军士兵欢迎的缘故，所以有记录的总产量超过100万支。MP40只能进行全自动射击，且射速并不算高，每分钟可以击发500发子弹，但是射手可以非常方便地通过控制扳机来实现单发及短点射；即便是进行全自动射击，这种武器的枪口上跳也相当不明显，射击精度很高，同时非常容易控制，即便是没有什么经验的新兵，甚至于力气不大的女人和孩子也能轻松地使用它来进行战斗。对于我这样的高手来说，更是不在话下，用起这枪来简直是到了登峰造极的境界。据说这种冲锋枪的威力是整个游戏系列里同类武器中最大的，不过我倒是没验证过，要是诸位有空的话可以帮我验证一下这点，然后和我分享下心得，谢谢。不过，没有谢礼。真的没有。

再来看看鲁格P08，之所以单独介绍它，实在是因为这种手枪来头太大了；当然让它在二战战场深受盟军欢迎的原因，不仅因为这种手枪的设计及工艺都堪称艺术品级，还因为一般只有军官才会携带这种武器，所以能缴获或是通过其他渠道搞到一支鲁格P08是很不容易的，非常适合回到部队向其他战友炫耀。但是为什么说鲁格P08来头大呢？首先，这种手枪是世界上最早的自动手枪之一，基本就是祖宗级的武器；同时，它使用的弹药也不得了，是9×19毫米帕拉贝鲁姆手枪弹。也许你们会奇怪，这帕拉贝鲁姆手枪弹现在不是国际上最流行的手枪弹型号吗，全世界所有国家都在用，明明是烂大街的，哪来的不得了？听我慢慢道来，9×19毫米帕拉贝鲁姆手枪弹是当年德国一个名叫乔治·鲁格的枪械设计师研发的，注意到什么了吗？对，鲁格P08就是这位乔治·鲁格设计的；而鲁格P08的另外一个名字，叫做Parabellum-Pistole，即帕拉贝鲁姆手枪。叫这个名字，是因为鲁格P08最初是使用7.65×21毫米帕拉贝鲁姆子弹的，而后来为了满足军方对于口径方面的需求，乔治·鲁格便在7.65毫米口径帕拉贝鲁姆子弹的基础上研发出了9×19毫米帕拉贝鲁姆手枪弹。你们这下了解了吧，现如今红透全世界100多年的9×19毫米帕拉贝鲁姆手枪弹正是为鲁格P08专门研制的弹药，你们说，这手枪的来头是不是特别大？另外再插句嘴，Parabellum这个词，实际上来自于鲁格P08手枪的生产商德国武器及弹药有限公司的座右铭，这句座右铭是用拉丁文写成的："Si vis Pacem, Para bellum"，意思是"if you want Peace, prepare for War（若期盼和平，必防备战争）"。



▲做工真是没得说

现在惟一觉得遗憾的是，当初在藏地的冰洞里没多找一会，要是多捡他几把鲁格回来，还能赚上一笔，给我和苏利文伊莲娜一人换把冲锋枪，省得每次都拿手枪打对面的自动武器。说起来，好像这游戏的制作组跟冲锋枪有仇，到现在为止每部作品里出现过的冲锋枪从来没有超过两种的，MP40都连续两次登场了；剩下一种冲锋枪，每次还都给人家改个名字叫全自动手枪。



▲"全自动手枪"微型乌兹，这换弹动画又出乌龙了，握把里还有一个谜之弹匣……

以色列产的微型乌兹冲锋枪，已经连续两次作为"手枪"出现在游戏里了，当然，这种冲锋枪确实非常小，适合保镖使用，飞行员和军官也能拿它作为自卫武器。乌兹是以色列军事工业公司的名牌产品，设计师是以色列军官乌齐·盖尔，全世界范围内有许多国家进行生产及装备，这也是一种经常出现在影视剧和电子游戏里的冲锋枪。微型乌兹是乌兹冲锋枪系列中最小的冲锋枪型号（因为乌兹系列中还有一种乌兹手枪，更小，对，这回真的是手枪），但射速却是整个系列中最高的，每分钟能发射1200发子弹。如果不是经过训练，或者力量较小的话，很容易在射击时失去对武器的控制。在美国的一次枪展活动上，一个小男孩在体验使用微型乌兹进行全自动射击时，因为使用不当，没有控制住枪口上跳，导致他打中了自己的脑袋，当场死亡。是不是感觉到一丝凉意，你们玩游戏的时候肯定不会想到这种小小的冲锋枪居然这么可怕吧？要知道，我可是一边拼着命一边还要控制着枪口上跳，你们还不赶紧来崇拜我一下？

到了第三部作品，微型乌兹下岗了——不过在PSV作品《黄金深渊》中它又重新就业，这是后话暂且不提，取代它位置的是一个叫做"Arm Micro"的玩意。从外形上看，这种冲锋枪在现实中的名字是MasterPiece Arms MPA930SST。真费劲。你们要是开个兵工厂，会没事给自己的产品起个这么长的名字吗？这简直就是自寻烦恼嘛，比如你的武器公司要是开个产品鉴定会，你上台发言："今天，我们召集大家开这个鉴定会，是想收集大家对我公司新产品MasterPiece……呃，就是那个一长串名字的东西的意见。"瞧瞧，这样的产品，明显卖不出去，你上网搜索打关键字都要比人家多敲几下键盘。不过，这次这个"一长串"——名字实在太长，我复制粘贴都嫌累，就用"一长串"代替吧——还真是个手枪，因为它是民用产品，不能具备全自动射击功能。不过游戏里不管那么多，一扣扳机突突突，打得爽才要紧。



▲"一长串"的特写，这个造型很好识别

看到“一长串”的模样，很多人就会觉得眼熟，眼熟也正常，这种写作冲锋枪读作手枪的武器，是在英格拉姆 M10 的基础上改进而成的。这英格拉姆 M10 也是大伙耳熟能详的型号了，最有名的一次表演大概是电影《真实的谎言》，女主角的 M10 一个没拿稳，从楼梯上滚了下去，结果一边滚一边走火，还顺带着把赶来一看究竟的恐怖分子统统干掉，稀里糊涂地完成了史上最伟大的一次连杀。虽然我没这么好的运气，不过能让它进行全自动射击，这主角光环也够可以了。

其实对于我个人来说，是比较偏爱自动武器的，突击步枪和机枪是我的最爱，用一句时髦的话来说就是：世界上没有什么事是突突完一个弹匣解决不了的，如果有，就再突突一个弹匣；其次是霰弹枪，射程是近点但是一枪一个爽啊！可你们看看每一次的游戏封面，第一部，我拿的是霰弹枪，还凑合；然后第二部改成手枪，只有第三部时拿了一次突击步枪，PSV 的外传和即将推出的第四部又变成了手枪。我说这制作组肯定跟我有仇，别人家游戏的主角在封面上都是拿着长枪的，显得多威风；就我拿个小手枪，太寒酸了吧？能不能制造点视觉冲击力？哦，还是算了，这制作组每次制造视觉冲击力的套路都一样，就是我走哪哪炸，爬哪哪塌。还是接着盘点我的宝贝武器吧。

说到哪儿了？啊，是自动武器。前面说了，2015 年发售了一个《神秘海域 内森·德雷克合集》，里面有一把黄金 92FS，但这并不是惟一的金枪，还有一把黄金 AK-47 呢。AK-47 就不用我多废话了，还会有谁连这种武器都没听说过。米哈伊尔·卡拉什尼科夫这辈子最成功的一件事，就是半路出家改行去设计轻武器，不到 30 岁就拿出了让他载入史册的经典设计—— AK-47 突击步枪。AK-47 和它的后代们是世界上产量最高的步枪系列，几乎在世界上的每个国家都能见到它的身影，甚至还出现在一些国家的国徽和国旗上，真是令人惊叹。虽然 AK-47 射击精度一般，枪身也比较重，但是它的可靠性却非常之高，简直高到有点可怕的地步：就算是枪里进了沙子，居然都依旧能正常射击！这一点对于我这样经常在野外摸爬滚打的人来说太重要了，我可不希望在紧要关头需要武器救命时，还得先把它拆开来修理一番。所以 AK-47 理所应当地成为了我的武器库中自动武器排名的 No.1。



▲这一支是短枪管的AKMSU，捡起来后就摆了封面上的那个pose……

话说看到沙漠里的这张图，你们一定还记得为什么这支枪会埋在沙子里吧，对，是从飞机上掉下来的。这段经历就算是身经百战的我，每次回想起来也会觉得后怕。毕竟从那么高的地方掉下来肯定是个死，要不是最后关头打开了装在货品上的降落伞，今天我也没办法跟你们在这儿扯闲篇了。不过，你们知道那架大飞机是什么型号吗？

这架飞机是俄国造的安东诺夫 安-22 运输机，北约代号“公鸡”——嗯，这个名字确实很无厘头，但是“公鸡”的英文“Cock”的首字母 C，在北约替俄国武器起名的字典中代表着“Cargo Aircraft”，也就是“运输机”。实际上，游戏中这架巨型运输机比它在现实中的原形的体型大，不信我们可以看图比较一下。

比较后我们就不难看出两点，第一，游戏中的飞机比实际上大了好多，简直是个飞船了；第二，游戏中的建模还原度还是很高的，当然，也稍微做了一点细节上的修改。此外，游戏中机身上那个编号 CPCC-56391，实际上是改编自现实中一个真实存在的编号 CCCP-56391，拥有这个编号的飞机也的确是一架安-22，目前这架飞机陈列在德国施佩尔市的施佩尔科技博物馆。



◀这是游戏中大飞机的前起落架，一个轮子比我整个人还高



▼这张图则相当直观地告诉我们，安-22的前起落架轮子的具体大小



■就是这个大家伙，上面的编号是：CPCC-56391


▲我正在为这支“M4”进行装填，但是这个动作是给AK用的，AR-15应该去拉提把后方的拉机柄


■这支就是前两部游戏里都有登场的Model 653，注意枪管的样子


■这支是真正的M4，枪管造型是区分的关键

在突击步枪界，有两个天皇巨星级别的武器，一个是来自俄国的AK系列，另一个则是美国的AR-15系列。在我的冒险之路上，除了使用过两种AK系列的步枪外，也用过两种AR-15系列的武器。第一种是在寻找埃尔多拉多的旅途中拿到的一种突击步枪，叫做“M4”，当然，其实从外型上看，那并不是“M4”，而是柯尔特 Model 653 型卡宾枪。

653 型卡宾枪是上个世纪 70 年代时生产的 M16A1 卡宾枪，美军为他们的特种部队采购了一批，不过并没有大规模装备，所以它到现在也没有正式的编号。不过这种武器倒是大量出口到其他国家，比如美国的盟国以色列，这也为柯尔特公司赚来不少外汇。M4 和 653 型卡宾枪看上去外形是非常接近的，都是一家人，长得像当然这也正常。不过 M4 是以 M16A2 卡宾枪为模板进行改进的，最终定型的 M4 卡宾枪使用重型枪管，但在枪管上有一段缩颈——这是为了便于安装 M203 榴弹发射器，射击方式也与 M16A2 步枪一样，分为半自动射击和 3 发点射，机械瞄具也与 M16A2 相同。之后，由于特种部队抱怨 M4 卡宾枪没有全自动射击功能，因此柯尔特公司就再次进行改进，用 M16A1 的下机匣替换掉原有的 M16A2 下机匣，以实现全自动射击；同时还用一条皮卡汀尼导轨代替了原有的固定式提把，以便于安装各种瞄具，这种改进后的 M4 就是日后在射击游戏界大红大紫的 M4A1。


▲“左边是设计AK的卡拉什尼科夫，右边是设计AR的尤金·斯通纳，两位大师合作愉快啊

另一种我用过的 AR-15 步枪，是游戏第三部中捡到的一种叫做“M9”的步枪，这种步枪看着就像是 AR 系和 AK 系的混血一样，不信看图。

从外形上看，这个“M9”就是德国 HK 公司生产的 M4 步枪 HK416，只不过原本护木两侧的导轨被制作组磨成光板一块，真是糟蹋东西。这种步枪实际上是 M4 步枪的一种改进型，将导气方式由 AR 系列的直接导气，变成了 HK 公司驾轻就熟的导气活塞式；同时将整个前护木四面都安上导轨，便于安装各种零碎配件。目前有较多国家的特种部队选用了这种武器，大概不仅是因为好用的缘故，更有可能是出于可以拿来耍帅的目的吧。不过，游戏里给我用的这把“M9”，比人家原本的枪丑多了，而且还莫名其妙地安上了个 AK 的枪托，这是让卡拉什尼科夫和斯通纳两位大师强行合作吗？


▲看看人家手里的HK416，唉，差距也太大了……

除了 AK 和 AR，我还用过另外两款突击步枪。在第二部游戏里，我从来自西伯利亚的雇佣兵头子拉扎尔维克的手下那里抢来了一种叫做“FAL”的步枪，哦，这回用的是本名。FAL 是比利时军火商 FN 公司在二战后推出的经典作品，在步枪界的地位可以与 AK 和 AR 相提并论，曾经是西方国家的主力步枪，使用的是著名的 7.62×51 毫米口径的北约制式弹；全世界有超过 90 个国家装备过这种武器，总产量可能超过了 300 万支。FAL 的辉煌到 5.56 毫米口径的步枪兴起后才结束，但直到现在，也仍有国家及组织装备有这种步枪。比如我遇到的这些个西伯利亚雇佣兵。


▲“M9”？反正我是没搞懂为啥叫这个名字，HK416的枪身+AK的枪托，倒也是蛮有创意


▲游戏中的FAL，实际上比现实中略短，显得不是那么爷们儿

另一种步枪叫做“G-MAL”，是第三部游戏中马洛女士的手下们用的家伙，对应现实中的以色列产加利尔 MAR 突击步枪。加利尔是以色列在芬兰造瓦尔梅特 Rk.62 突击步枪的基础之上研制的，这种武器与其原形 Rk.62 一样，是 AK 步枪的变种。以色列研制加利尔步枪的初衷，是为了取代 FAL，因为 FAL 的结构对于沙尘太敏感了，进点沙子就要拆开修理，打仗的时候非常要命；而加利尔步枪相比


▲游戏中的“G-MAL”，看上去它的原形加利尔MAR略大些

之下皮实了许多，因此顺利地通过了以色列军方的测试，成为了以色列国防军的制式武器。不过，因为加利尔太重了，所以尽管性能优良，但以色列士兵就是不喜欢它。尤其是后来各种AR-15步枪进入以军服役，使得加利尔的地位更加降低，现在只有很少的一些不怎么需要打枪的部队才继续装备加利尔。再说回加利尔MAR，这种步枪是整个加利尔系列中最小的一个型号，枪管很短，并且还配有可折叠的枪托，但是它的命运和家族其他成员的差不多，并没有大量装备。


▲“PAK-80”，爽是要付出代价的，拿上这种武器后就没法跳跃了

在第三部游戏里，我居然破天荒地能够拿到机枪，虽然能用机枪的地方不多，但好歹能让我过过玩命突突的瘾。我拿到的这种机枪，游戏里叫做“PAK-80”，实在搞不懂这个名字的意义，因为这种机枪实际上是现实中的俄制PKM通用机枪，也是卡拉什尼科夫老头的作品，工作原理和AK-47一样。

游戏里的PAK-80弹药盒的容量为50发（多人模式为180发），这是错误的，作为轻机枪使用时，PKM的弹药盒中装着100发子弹；而作为重机枪使用时，弹药盒中的子弹数则增加到200或250发。而且，制作组居然连弹链都没做出来，游戏里的建模在弹药盒上方存在一个明显的进弹口，然而根本没有弹链装进去，我是怎么让这枪打出子弹来的？而且换弹时我还会煞有介事地把空气弹链按进枪机，太尴尬了……

最后一种自动武器，实际上我是没法拿来那样用的，这便是手提式的M-134迷你炮。话说这种武器自从在1987年的电影《铁血战士》和1992年的电影《终结者2》中登场后，就在影视界流行了起来，这股流行风潮现在也影响到了游戏界，好像是个猛男就得手提M-134扫射一番。


▲手持一支这样的武器，看起来确实非常猛……

但是这么个大家伙确实不是游戏里这样用的，因为首先，这玩意需要电机驱动，让它的枪管转起来，当然游戏里并没有这种东西，所以……你们懂的；其次，使用时还需要配备装有几百发子弹的弹药箱，不过游戏里这个弹药箱是没有的，取而代之的是整合到枪身上的一个弹鼓，不过相信即便这样，整支枪的重量也不会低于30公斤。重量还是其次的，毕竟大不了我多练练手臂力量；这种武器最要命的是后坐力，虽然M-134是一种7.62毫米口径的武器，但因为射速极高，所以能产生的后坐力也相当大，差不多有130公斤。我的天，我也是肉长的，这么大的后坐力怎么控制得住啊！好在我是电子游戏的主角，不用考虑现实中的问题，只要打得痛快就行。谢天谢地。

在回顾我第二喜欢的武器种类——霰弹枪之前，先抽个空说说我之前用过的狙击枪吧，因为翻来覆去就是两种，介绍起来倒也方便：第一种是每部游戏中都出现过的德拉古诺夫SVD，游戏中叫做“Dragon Sniper”，名字很霸气；另一种是第三部才出现的栓动狙击枪“T-Bolt Sniper”。德拉古诺夫SVD大家是很熟悉了，出镜率特别高。这是一种半自动狙击枪，研制于上世纪50年代，用来取代已经服役很多很多年的莫辛纳甘栓动式狙击枪。最终的产品SVD不仅射速、装填速度全面超越莫辛纳甘，就连射击精度也比莫辛纳甘强，所以俄国人对SVD进行了改进并一直用到了现在。


▲“Dragon Sniper”在游戏的第1代中就已经登场了

不过很奇怪，游戏中的“Dragon Sniper”，也就是SVD狙击枪比实际的尺寸要小，要知道因为当年作战部队抱怨这种武器太长，还特地发展出了安装了短枪管和折叠枪托的SVDS，但游戏中的造型显然并不是这种缩短了的型号。

至于那支栓动式的“T-Bolt Sniper”，其原形应该是芬兰的TKIV 85栓动狙击枪。这种狙击枪是基于莫辛纳甘步枪研制的，研发的年代还是上世纪的80年代，但是很奇怪的是，芬兰人把老旧的莫辛纳甘步枪的枪机整个装到了这种新步枪上，使得这些步枪从一开始就是爷爷级的武器。而且这种武器使用的弹药是非常罕见的7.62×53毫米口径步枪弹，这种子弹只有芬兰在使用，而且只用于这种TKIV 85狙击枪。估计后勤人员肯定恨死这种狙击枪了，


▲T-Bolt Sniper在游戏中的样子，做得很还原了


▲真正的PKM，弹链是要这样装进机匣的啊……


▲这便是奇葩的TKIV 85，看着就是饱经沧桑的样子

因为芬兰军方使用的PKM等俄制武器都是用的是7.62×54毫米口径的子弹，虽然尺寸上只差那么一点，但就是要另外给它配专门的子弹，不能凑合，相信这么诡异的口径都没几个厂家愿意生产吧。不过反正芬兰处在比较太平的地方，一般也不会惹上战事，所以尽管这种狙击枪用着相当奇葩的子弹，芬兰的著名企业萨科瓦尔梅特兵工厂也研制了其他一些狙击枪，但依旧不妨碍TKIV 85服役到现在。

终于轮到霰弹枪的部分，其实早就迫不及待地想要介绍它们了。作为一个射击部分占了很大比重的游戏，自然要有比较丰富的武器种类；而要做到种类丰富，霰弹枪怎么能少得了呢？这类武器虽然射程近，但是杀伤力巨大，而且杀伤范围也广，要是不小心落入敌人包围的话，霰弹枪是非常值得信赖的武器。在第一部游戏的封面，我就手持一支霰弹枪耍帅，这支枪便是Moss-12。当然，这个Moss-12是游戏中的名称，它的原形是现实中的Mossberg Maverick 88莫斯伯格 小牛88型霰弹枪。莫斯伯格也是一个著名的轻武器品牌，它最有名的产品就是各种霰弹枪，比如它的拳头产品莫斯伯格500和590，就都被美军作为制式武器使用。而游戏里这种小牛88型，就是莫斯伯格500的低成本版，使用了廉价的材料及部件制造，成本上比莫斯伯格500低；当然质量还是不错的，用着也挺顺手，否则也不会连着两部游戏都有出现。哦，你说PSV上的《黄金深渊》？我想大概是制作组偷懒不愿做新的建模吧？


▲这个角度看枪管还真粗啊，不过我喜欢

在第一部作品最后的BOSS战里，纳凡诺拿着一种漂亮的霰弹枪与我决斗，这便是意大利的路易·弗兰奇SPAS-12，游戏中叫做SAS-12。这种霰弹枪是意大利路易·弗兰奇公司在上世纪70年代研发的多功能霰弹枪，为啥叫多功能，因为这种武器可以选择操作方式，也就是可以在半自动装填和手动装填之间随意切换。一般我们在影视剧和游戏中看到的霰弹枪，绝大部分是泵动装填的，也就是说，每次装完子弹或是射击后都要用手拉动一下当作护木使用的泵动手柄，这样的话弹仓中的下一发子弹才会进入枪膛，这种装填方式不仅适合各种膛压高的全威力弹，也能发射一些膛压低的弹药，譬如催泪弹之类；而半自动装填的霰弹枪就没有这么麻烦，它依靠弹药发射时火药燃气的压力带动枪机，让下一发子弹自动装入枪膛，但如果要使用低膛压弹药的话，半自动装填就无能为力了。SPAS-12的出现，解决了半自动装填无法使用低膛压弹药的问题，它安装有一个模式转换按钮，只要按下按钮，


▲游戏中的SAS-12，建模采用的是SPAS-12短枪管型号的造型，不过弹药容量却没变……

再往后拉一下护木，就变成了泵动霰弹枪；如果此时再按下按钮往前推护木，就变成了半自动霰弹枪，一键切换，非常好用。

可惜，目前似乎没有哪个游戏表现出了SPAS-12这种优秀的设计，也许是制作者都嫌麻烦吧，或者，我觉得他们根本就不知道有这个功能……再说点别的，既然谈到和纳凡诺的决战，就不能不提那场决战的地点——纳凡诺的货船。我扒在纳凡诺的直升机上掉到货船上，直升机坠毁了，我杀出一条血路冲到直升机的残骸那儿救出伊莲娜，然后把直升机推下海，顺带着把纳凡诺和埃尔多拉多一起拽下去，让他们到海底做伴。听上去太刺激了不是吗。确实，刺激到我现在才发现纳凡诺那架直升机是什么型号——法国宇航公司生产的云雀III型直升机。云雀III是一种很成功的轻型直升机，出口到70多个国家和地区，不仅民间将它用于运输及医疗方面，军队里它也有用武之地，被改装成武装直升机打坦克用。走运的是，纳凡诺这架是民用型，所以我登船时才没费太大劲。


▲云雀III的残骸，我也不知道哪来的力气就把它推下去了，也许这就是爱的力量吧

不过到了游戏的第二部里，我就没那么好的运气了，拉扎尔维克这个疯子居然用武装直升机对付我！天哪，我看上去像那种刀枪不入的超级英雄吗？要不要这么过分？不过还好，半路上让我捡到了一支榴弹发射器，直接把拉扎尔维克的空军炸了个稀巴烂。其实吧，还得说因为我是电子游戏的主角，要不然怎么可能单枪匹马对付武装直升机呢，何况这种直升机还是赫赫有名的米里 米-24“母鹿”。米-24是世界上最成功的武装直升机之一，远销海内外，甚至于可以说哪里有战争哪里就有米-24，人家销量就有这么大。之所以卖得好，主要是战斗力强，米-24可以使用各种型号的导弹、炸弹、火箭弹，能够执行战场支援、反坦克等多种战斗任务，必要的时候还可以运送士兵。这么厉害的直升机，愣是拿我没辙，只能任由我用榴弹发射器把它揍趴下，这事儿别说你们不信，我自己都觉得太科幻了。



▲一堵矮墙绝不可能挡得住米-24那12.7毫米口径机炮的射击……

从图上你们也看到了，我躲在矮墙后面，“母鹿”就伤不着我，真的算是神迹了。另外，从图上咱们可以看到，我手中的榴弹发射器只能装四发弹药，这可又是个乌龙。这种转轮式供弹的榴弹发射器是南非产的米尔科MGL，装弹数实际上是六发。在2007年的电影《变形金刚》里，这种榴弹发射器的改进型号MGL-140还痛宰了霸天虎，所以，理论上对付一架直升机还不是小case嘛。这种榴弹发射器很有意思，因为它用来供弹的转轮并不是像左轮手枪那样，和扳机联动——因为装满六发40毫米榴弹的转轮可是重得不得了，没人能扣动和它联动在一起的扳机，实际上，让转轮转起来的方式很独特，是发条。它在上弹前


▲这就是在装填状态的MGL榴弹发射器，转轮上还标有旋转方向的指示

先要把托架向右旋转，露出转轮，此时可以逆时针旋转转轮上好发条，再把榴弹装进去，最后把托架转回来关闭好就OK了。发射的时候，枪身中安装的导气活塞会在榴弹发射时产生的火药燃气的作用下顶开卡住转轮的卡锁，让转轮在发条的作用下转动，使下一发榴弹转动到发射位置。

虽然游戏里的MGL装弹量从六发缩水到四发，但好歹不用打一发装一发了，比我在第一部游戏里用的M79爽多了。话说这M79也是老江湖了，各种影视剧里经常看到，当年州长大人打终结者（虽然他自己也是终结者）时的绝杀利器。虽然M79装填速度确实够慢，但好在射程远精度也不错，凑合着还算合用。但后来我开着水上摩托带着伊莲娜赶路时，M79的表现让我大吃一惊，因为伊莲娜单手就能拿着它来打，而且发射之后居然不需要装填！我的乖乖！为什么我没有这种待遇？我也是主角啊！


▲如此彪悍的伊莲娜可以去演下一部《终结者》了

话说回来，虽然40毫米榴弹的威力也是不俗，可是毕竟榴弹是无动力飞行的，而且还飞得慢，打起飞机这样的高速目标还是很难命中，幸好游戏里还提供了RPG-7给我用。而提起RPG-7，就不能不提另一次反载具战。在系列第二部游戏里我算是够倒霉的，一开头被人骗到进监狱，然后游戏打到一半碰上武装直升机；刚对付完武装直升机，转身又碰上一辆坦克，早知道出门前就该先看看黄历的。游戏中出现的那辆坦克，从外形上看是俄制T-62主战坦克，这种坦克是从T-55坦克发展而来的，装备有一门115毫米口径滑膛炮，能够发射榴弹、高爆破甲弹和尾翼稳定脱壳穿甲弹，曾经是前苏联时期苏军装甲部队的主力装备，直到更加先进的T-64和T-72坦克出现后才被代替。

在这种重型武器面前，我显然是没有任何胜算的，只能先战略转移到安全的地方，然后找找看有没有可以用的反坦克武器。幸亏拉扎尔维克的手下神经都比较大条，RPG-7满地乱丢，这才让我找到机会给T-62来了个一发入魂。RPG-7可能是继AK-47后第二种在全世界每个国家都能找到的俄制武器，它发展自RPG-2火箭发射器，于1961年装备部队，参加了自装备部队后的几乎每一场战争。RPG-7发射的是40毫米口径的火箭弹，有效射程200至500米，根据所使用的弹头不同，其装甲穿深在200毫米至700毫米不等，所以说这种武器还是具备反坦克能力的。到了第三部游戏里，RPG-7依然可用，不过这回就没有坦克了，所以我可耻地用火箭弹来对付狙击手，就像下面这样。


▲Yes! R! P! G!

呃，话题是不是扯得太远了，明明之前还在说霰弹枪……不过反正也就只剩下两种霰弹枪了，我就一口气说完吧，反正这两种枪基本都接近原创了。第一种是第二部里出现的、名叫“Pistole”的奇怪武器，这种武器应该是完全原创的，不仅外形找不到对应的现实武器，而且装填方式也非常奇葩：这种武器有上下两根枪管，其中下面的枪管连着一根转轴，可以向左转动。在装填时，扳动枪管，绕着转轴转向左侧，就可以退出弹壳装入新弹药，然后再向右把枪管按回去，就能继续射击了，想法倒是挺独特的。不过这种霰弹枪射程太近，只能用来防身，没什么太大作用。


▲“Pistole”还出现在第三部游戏中，模样倒确实像个手枪

最后一种霰弹枪名叫“Sawed-Off Shougun”，顾名思义，就是锯短了枪管的霰弹枪。从外型上看，这是种典型的后装式霰弹枪，有两根枪管，最多射击两发子弹。虽然现实中这种武器也是大把，但游戏中的这把枪，还真找不到完全一样的原形，只能找到一个类似样子的家伙——Rossi Overland Short Barreled Shotgun罗西大陆短管霰弹枪。据说这种霰弹枪物美价廉，加上样式复古，还挺受欢迎的。近距离的威力还行，但装弹量太少了，打完两发就得装填，挺坑人的，总体上算是不过不失。


▲这种霰弹枪尺寸偏小，拿在手里不够威风

说到这儿好像也该结束了，因为我用过的各种枪械已经都介绍完了。回过头来看看这些年的冒险旅程，还真是不能缺了这些伙伴。虽然现在已经金盆洗手，和伊莲娜过着平淡的日子，但我总觉得胸中还是有一股热血在奔涌，那种天生的渴望冒险的欲望一直蠢蠢欲动。所以不出意外的话，当你们看到这些文字的时候，我已经和我失散已久的哥哥，还有老伙计苏利一起踏上了新的冒险旅程。不过相信我，我是个很有责任感的人，所以我和伊莲娜保证这次冒险将会是最后一次了，毕竟我还有一个家，还要照顾我亲爱的伊莲娜；再说，苏利文那家伙现在年纪也大了，头发胡子全白了，要是再把他拉下水跟我一起身陷险境，也太不仗义了。不过，伊莲娜似乎并不相信我的承诺……

最后，还是要谢谢大家对我的支持，听我讲述我的冒险故事，我永远都是爱你们的内森·德雷克！


▲相信我，我这只是想创造机会开溜，真的不是在模仿《拯救大兵瑞恩》里的汤姆·汉克斯

文 稀饭 & 宇宙人 美编 NINA

德雷克的留声机

《神秘海域》系列配音演员大搜罗

以游戏的角度，没有多少人能够否认《神秘海域》的精彩程度，但其实就算把游戏的部分抽离，将剧情拍成一部部宏伟的大电影，《神秘海域》仍然会是令人目不暇接的佳作，而除了精彩的惊险情节和充满了趣味的解谜，个性十足的角色和风趣的人物互动也是让这些作品当中的故事变得如此令人难忘的原因。这一切都有赖于演绎这些人物的配音演员们专业而完美的表现，所以当我们记住了一个个来自于游戏中的角色时，也应该认识一下那些赋予他们灵魂的伟大艺术家们！

美版配音演员

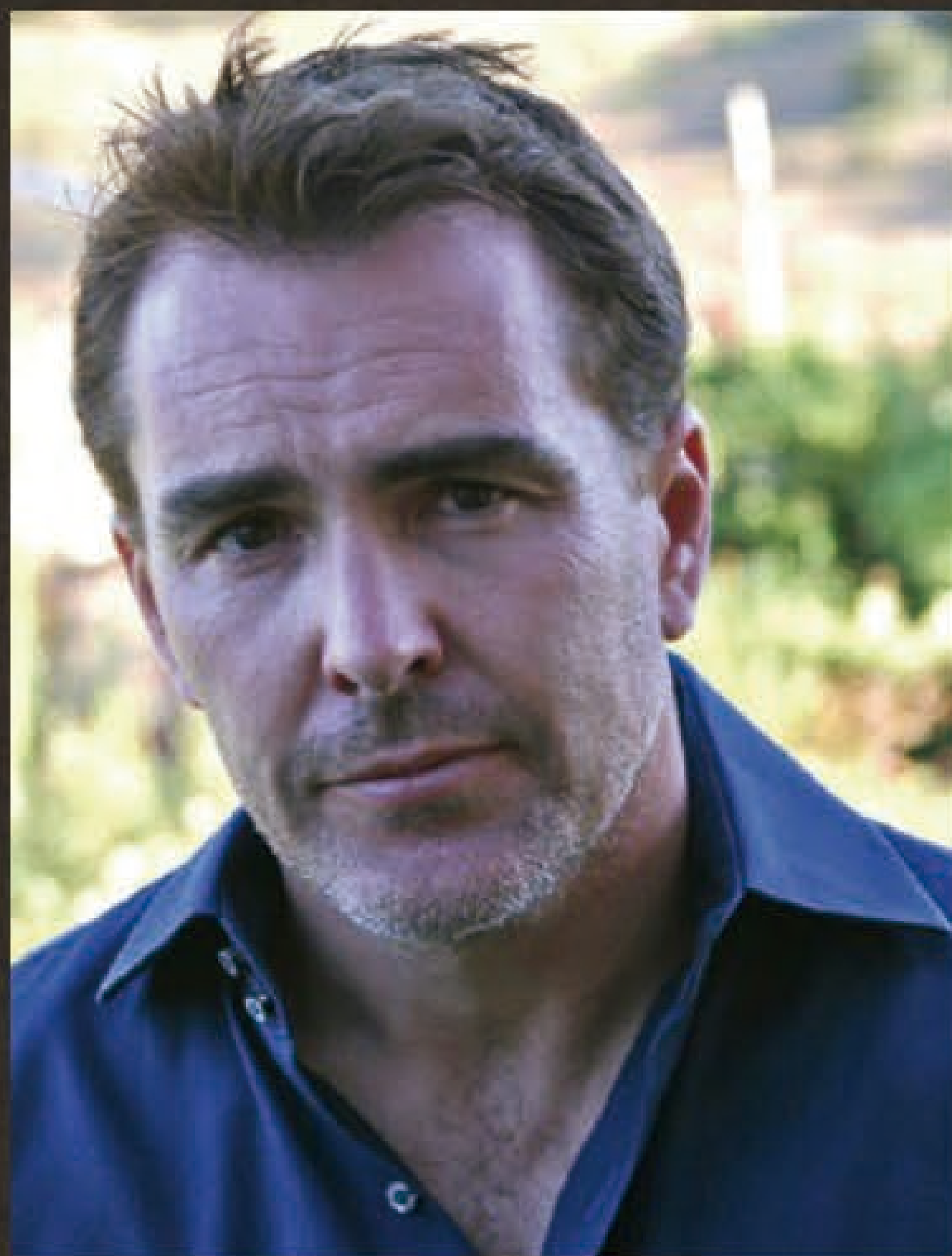
《神秘海域》是以英文为语言基础开发的游戏作品，所以美版的配音演员阵容自然也是最为官方的原版配音，他们甚至是游戏制作计划当中的一环，每一位都经过了精挑细选，并且有着傲人的配音履历。正是靠着这些专业人士们的倾情演出，才让《神秘海域》当中的每一个角色，都显得活灵活现。下面，让我们来认识一下这些配音界的巨星们。



主要角色

●Nolan North

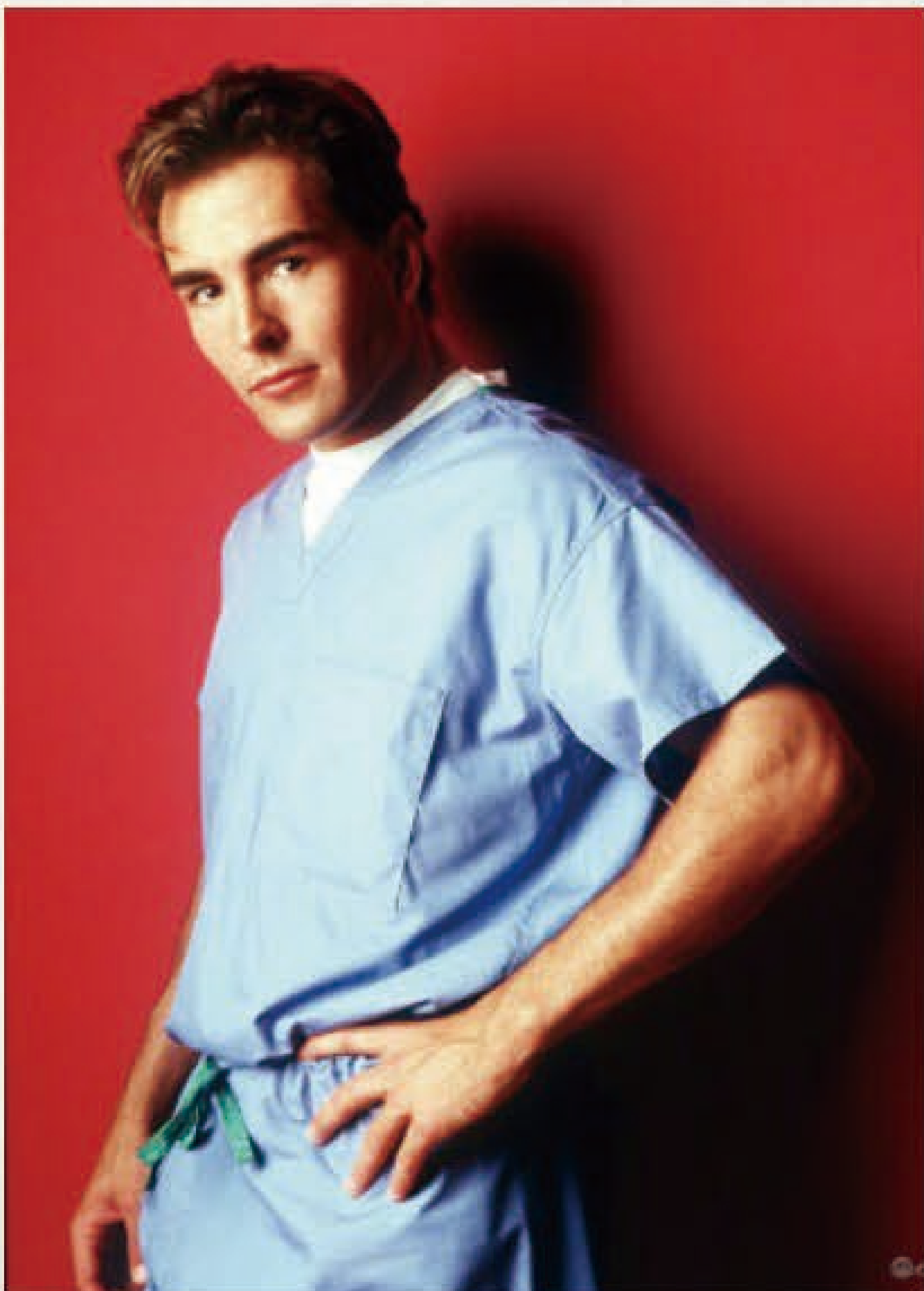
饰演：内森·德雷克



全名： Nolan Ramsey North
出生日： 1970年10月31日（45岁）
出生地： 美国，康涅狄格州，纽黑文
职业： 演员及配音演员
职业生涯： 1997年出道至今
著名扮演角色： 内森·德雷克（《神秘海域》系列），戴斯蒙德·迈尔斯（《刺客信条》系列），企鹅人（《蝙蝠侠 阿克汉姆》系列）

个人简历

如果要在美国找一个能够被称为游戏界领军人物的行业成员，Nolan North可能就是最接近这个名号的人，他扮演过的著名角色


▲拍《查尔斯港》时还处于小鲜肉状态的Nolan North。


▲这么一幅截图里就有三个角色是Nolan North配音的，包括后排左1的绿魔，最中央前方的万磁王和后排右3的镭射眼。

数量惊人，除了上文提到的三个在3A级大作当中登场并且广为人知的角色，Nolan还曾为《最后生还者》中的大卫，“《COD黑暗行动》系列”中丧尸模式里的关键角色爱德华·理查陶芬和《漫威英雄对卡普空3 两个世界的命运》中的死侍配音。在游戏从业者眼中他是如此有名，以至于“《黑道圣徒》系列”当中每次都会给能够自定义声线的主角预留一个Nolan North版本的配音选项。

但尽管有了今天的成就，实际上当年Nolan在北卡罗来纳大学教堂山分校接受高等教育时，选择的主修专业却是新闻学，而且还拿到了棒球运动的奖学金。不过他的心似乎一直都没有全情地投入在新闻上，所以在毕业后只在新泽西当了大约一年左右的记者，他就断然离开了这里，前往繁华的纽约，开始了他的脱口秀艺人生涯。

经过一段时间的打拼，Nolan得到了一个重要的出演机会，那就是在最长寿的日间美剧《综合医院》（General Hospital）推出的衍生剧《查尔斯港》（Port Charles）当中饰演一位当地医院的实习生Chris Ramsey。虽然角色并非是剧中最为重要的人物，但这一段演艺生涯不但令Nolan获得了大量而宝贵的表演经验，也让他收获了自己的人生伴侣——同样在《查尔斯港》中参与演出的Jill Murray。两人在1999年走入婚姻殿堂，并生下了两个孩子。

在参与《查尔斯港》的拍摄过程当中，Nolan开始尝试性地参与了几款电子游戏的配音，并发掘了自己在这方面的才华。不过此时他参与的游戏都不是什么知名大作，例如动视发行的汽车战斗游戏《Interstate 82》，来自同一家发行商的主视角战略射击游戏《Secret Service》以及改编自电影《戴帽子的猫》的同名游戏。

但随着《查尔斯港》在2003年播出了最后一季，Nolan North终于能够放开手脚，全情投入到了游戏配音的工作当中。在仍然维持着低度的电视节目演出的情况下，Nolan参与了大量的电子游戏配音，而且负责的角色重要度也随着职业生涯的发展日渐提升。

不过要说最令人印象深刻的，还是Nolan那极其多变的嗓音，例如在2004年的《永恒的任务Ⅱ》中，他为足足19个角色进行了配音，而在下一年的《激战》当中也为足足4个角色进行了配音。此后这种一人为多个角色进行配音的情况不时在Nolan的职业生涯中出现，例如在英雄角色众多的《刀塔2》里他一个人就负责了10个角色的配音，而在英雄数量同样惊人的《乐高 漫威英雄》里，他又一个人包揽了蚁人、镭射眼、死侍、绿魔、



▲动作捕捉和配音工作中的Nolan North及Troy Baker。



►《蜘蛛侠 破碎维度》当中Nolan North扮演的死侍，虽然造型和传统服装有点不一样，但搞笑程度还是很一致的。

万磁王、火人和秃鹫的配音，多变的声线和对于角色特征超凡的驾驭能力都令人叹为观止。

也正因为 Nolan 的表现是如此惊人，所以他并没花太长的时间，就得到了担当主要游戏角色配音的工作，例如在 2007 年的《忍者神龟》游戏中他负责为其中一位神龟拉斐尔配音，同年的《刺客信条》中，他也扮演了现实世界故事线当中的主角戴斯蒙德・迈尔斯，当然最重要的还是让他被无数玩家记住的标志性角色：内森・德雷克。

可以说，在 2007 年迎来了大爆发之后，Nolan 的演艺生涯开始变得一片坦荡，而他也并不挑食，接下了许许多多的配音工作，其中不乏许多在别人看来似乎有点无关紧要的角色。例如他在美版的《潜龙谍影 4 爱国者之枪》当中就参与过配音工作，负责为没什么存在感的敌方士兵配音。这逻辑要是放在电视剧界就是当过主演的演员跑去别的片里当龙套。虽然配音演员的行业特性决定了他们的工作方式和常规演员不太一样，但身价这种东西也是存在的，彼时已经是功成名就的 Nolan 其实并不特别需要通过这种工作来赚取生活费用，他是抱着对于配音工作的热情和专注，一丝不苟地完成着自己接到的每一份工作。这也让他和声线同样多变，而且也是用劳模式的超高登场率迅速征服了玩家的 Troy Baker 成为了好友，而在《神秘海域 4》当中，这两位配音大师得以同场竞技，通过扮演内森和山姆这对德雷克兄弟来让我们见识他们的惊人演技。

经典配音作品推荐

除了《神秘海域》和上文提到的一些代表性作品，Nolan North 还在一些或许没有那么出名，但是同样有趣的游戏作品当中贡献过他精彩的演出，下面将推荐几个非常值得一试的作品。

推荐作品	发行商	上市日期	配音角色
死侍	Activision	2013年6月25日	死侍
阿尔法协议	SEGA	2010年5月27日	Steven Heck
蜘蛛侠 破碎维度	Activision	2010年9月7日	死侍
漫威英雄对卡普空3 两个世界的命运	Capcom	2011年2月17日	死侍
X战警 宿命	Activision	2011年9月27日	镭射眼
特别行动 战线	2K Games	2012年6月26日	Captain Martin Walker
不义联盟 凡尘之神	WB Games	2013年4月16日	佐德将军
宿命	Activision	2014年9月9日	Ghost
中土 摩多之影	WB Games	2014年9月30日	黑手
边境之地传说	2K Games	2014年11月25日	August
忍者神龟 曼哈顿变异体	Activision	2016年5月24日	列奥那多/施莱德/斯普林特老师

●Emily Rose

饰演：伊莲娜・费雪

出生日： 1981年2月2日（35岁）
出生地： 美国，华盛顿州，兰顿
职业： 演员及配音演员
职业生涯： 2006年出道至今
著名扮演角色： 伊莲娜・费雪（《神秘海域》系列），奥黛丽・帕克（美剧《避风港》）



个人简历

和“《神海》系列”男主角德雷克的配音演员 Nolan North 不太一样，女主角伊莲娜・费雪的扮演者 Emily Rose 是一位把主要事业重心都完全放在了电视剧演出上面的演员，从 2006 年出道到今天，她惟一参加过的游戏配音就只有“《神秘海域》系列”，从某种程度上来说，能够让这么一位专注于电视演艺事业的女演员能够抽出时间为系列一直献声，也证明了顽皮狗对于游戏开发的投入和这个作品系列的号召力。

作为一名演员，Emily Rose 是一等一的科班出身，她选择了在加州大学洛杉矶分校（UCLA）进修学艺，最后获得了艺术创作硕士学位（Master of Fine Arts），她之后也在南加州先锋大学（Vanguard University of Southern California）获得了戏剧艺术学位（Theater Arts），所以在演员当中她也算得上是高材生了。



■虽然造型受到了当时的技术限制，显得并不特别精致，但在Emily Rose的演绎之下，《神秘海域 德雷克的宝藏》中的伊莲娜也显得非常有魅力。

毕业的那一年，Emily Rose 就立刻投身到了演艺事业当中，参与了电影短片《飓风派对》（Hurricane Party）的拍摄，而当她在2007 年开始踏上更进一步的事业发展时，却偶然地与游戏产生了交集，那就是为《神秘海域》的女主角伊莲娜配音，并充当她的动作捕捉对象。当年 Emily 的名气还没有如今那么大，但是她拥有过硬的表演能力，最终漂亮地完成了这份比起常规的电视剧拍摄更为考验表演能力的工作，也塑造了一位令玩家们印象深刻的角色。

从此，Emily 就已经和伊莲娜 · 费雪被联系在了一起。在"《神秘海域》系列"随着游戏界发展而不断进步的同时，Emily 的演艺生涯也在一步步走向高峰。在 2007 年她参与《神秘海域》的演出时，也同时也参演了以冲浪者社区为主题的美剧《风浪人生》（John from Cincinnati），这部影片的制作方还是大名鼎鼎的 HBO 电视网，近年的热门美剧《权力的游戏》也是由这家电视网推出，所以 Emily 的职业起点可以说是相当高的。


■Emily Rose在《风浪人生》中演出时的造型。

随后她也参与了不少著名的美剧演出，包括《兄弟姐妹》（Brothers & Sisters）、《铁证悬案》（Cold Case）、《仁心仁术》（ER）、《好汉两个半》（Two and a Half Men）和《私人诊所》（Private Practice）等等，但是最为重要的，自然还是她在完成《神秘海域 2 纵横贼道》的演出后，在 2010 年开始主演的美剧——《避风港》（Haven）。

这是一部小说改编的美剧，其原作是大名鼎鼎的恐怖小说大师史蒂芬 · 金创作的《科罗拉多之子》（The Colorado Kid），属于犯罪案出版社（Hard Case Crime）公司推出的犯罪小说作品之一，讲述了一桩 1980 年发生的悬案在经历了一年多的追查后才终于出现新的线索，三位新闻工作者试图调查真相，却遭遇到神秘事件的故事。

《避风港》以此为背景，创作出了一个新的城市港湾（Haven，即电视剧的标题），这个位于美国缅因州的小镇上不断地发生着各种超自然现象，并引发了各种事故，Emily Rose 扮演被派遣到这里调查的 FBI 探员奥黛丽 · 帕克，和另一位侦探纳森 · 沃诺斯携手侦破小镇上的各种神秘的案件。这部电视剧是著名的科幻电视网 Syfy 推出，所以并不是传统意义上的探案剧，超自然能力等现象在剧情中不时会出现，而且港湾的居民对此已经见怪不怪，只将其称为"麻烦"（The Troubles），随着剧情的发展，剧中出现超自然能力的情况也变得越发普遍。



■《避风港》中Emily Rose的造型，因为是FBI探员的关系，着装显得相当干练。

从 2010 年到 2015 年，《避风港》足足拍了 5 季，Emily 也贡献出了她作为女主角的精彩演出，她在后期故事当中还需要演出角色处于双重人格的状态，甚至干脆一人分饰两角。而在此期间，虽然已经有了拍摄电视剧的任务，Emily 也还是全情投入到了《神秘海域 3 德雷克的诡计》的制作当中。当然，档期带来的冲突或许还是对游戏的制作也产生了影响，在这一部系列作品当中，伊莲娜的戏份比起前两部作品的确有所减少。

幸好，随着《避风港》的拍摄告一段落，《神秘海域 4 盗贼末路》的开发也刚好被提上了日程，于是 Emily Rose 也能够更为全身心地投入到这款系列目前最高杰作的开发当中。她在经过足足 5 年的主演生涯锻炼后，已经充分升华的演技又能够带给伊莲娜什么样的精彩细节？相信已经玩过系列第 4 作的玩家们，肯定都深有体会。


▲更细致的脸部捕捉给予了Emily Rose更大的表演空间，这个在E3期间公布的《神秘海域4》片段中伊莲娜的脸部表情表现力就令人非常惊叹。

经典演出作品推荐

《神秘海域》是 Emily Rose 演出过的惟一一部游戏作品，所以我们无法推荐更多其他游戏，不过如果你喜欢她的声线或是在扮演伊莲娜时呈现出的演技水平，那么下面推荐的几部美剧作品或许会让你更进一步地认识到她在表演艺术上的过人之处。

推荐作品	扮演角色	登场数
避风港	奥黛丽 · 帕克	全5季
仁心仁术	Dr. Tracy Martin	11集（2008年-2009年期间）
核爆危机	Trish Merrick	5集
兄弟姐妹	Lena Branigan	10集（2007年-2008期间）
风浪人生	Cass	全10集
恩赐之地	Jessica Foster	6集（2014年期间）
鞋店律所	Natalie	1集（Gorilla My Dreams）
私人诊所	Elisha	1集（Fear of Flying）
鬼语者	Tina Clark	1集（Devil's Bargain）
好汉两个半	Janine	1集（Thank God for Scoliosis）
铁证悬案	Nancy Patterson	1集（Slipping）


◄Emily Rose（右）在《仁心仁术》中的造型。

●Richard McGonagle

饰演：维克托·苏利文



出生日：1946年10月22日（69岁）
出生地：美国，马萨诸塞州，波士顿
职业：演员、制片人及配音演员
职业生涯：1979年出道至今
著名扮演角色：维克托·苏利文（《神秘海域》系列）、林登·约翰逊总统（《潜龙谍影3 食蛇者》）、黑暗达斯特（《杰克与达斯特 迷失边境》）

个人简历

和男女主角的扮演者比起来，苏利的扮演者Richard McGonagle要更为老资格。这位1979年便已经出道的老演员参与过非常多的电影与电视剧制作，配音过的动作和游戏作品也是多不胜数，不过大多数时候也是像"《神海》系列"中一样充当绿叶，而不是担纲当主角，惟一算是比较有名的担演主角戏份也只是在游戏版的《超人总动员》里为超能先生（Mr. Incredible）配音。

而在电子游戏方面，Richard McGonagle因为并不只是专注于这一领域，所以配音角色的总数量其实比不上Nolan North，但也绝对算不上少，其中还有一些颇为关键的角色，例如《X战警传奇2天启崛起》中的大反派天启，《英雄不再》当中的BOSS之一Dr. Peace，还有《米老鼠 幻影城堡》中的老鼠长者等等。



▲《米老鼠 幻影城堡》中的老鼠长者（右）。

相比起来，Richard McGonagle在电视剧和动画领域的表现则要更为抢眼，例如前文中提到过，Nolan North曾经参演过超长寿美剧《综合医院》的衍生剧《查尔斯港》的演出，而更为老资格的Richard则干脆在1990年时于《综合医院》中贡献过自己的精彩演出。除此之外他也参演过不少经典的美剧作品，例如《蓝色月光侦探社》（Moonlighting，主演是当年头发还在的布鲁斯·威利斯）、《天龙特攻队》（The A-Team，1985年的电视剧版）、《阴阳魔界》（The Twilight Zone）、《龙虎少年队》（21 Jump Street，1987年的电视剧版）、《星际迷航 新世代》（Star Trek: The Next Generation）、《一级谋杀》（Murder One）、《星际迷航 航海家号》（Star Trek: Voyager）、《X档案》（The X Files）、《白宫西翼》（The West Wing）、《社区大学》（Community）和《约会规则》（Rules of Engagement）等等，不过他还是继续遵从自己的绿叶法则，几乎都没有在这些片中长期担任重要角色。



▲在《星际迷航 航海家号》中扮演Peter Harkins指挥官的Richard McGonagle。

这一情况也出现在他配音的动作作品当中，Richard McGonagle出演过的动作作品当中名作也算不上少，例如《星球大战 克隆人战争》（Star Wars: Clone Wars）和《降世神通 最后的气宗》（Avatar: The Last Airbender），但他饰演的都不是关键角色，反倒是展现出了自己作为业界老前辈的深厚功力，玩起了和Nolan North一样分饰多角的神技来。例如上文当中提到的《星球大战 克隆人战争》里，Richard一个人就配了4个角色，而在《蝙蝠侠 勇敢与无谓》（Batman: The Brave and the Bold）里配了5个，到了《太空英雄鸭》（Duck Dodgers）里面是6个，《少年黑客》（Ben 10）里则是7个，真是老当益壮的典范。



▲Richard McGonagle在《少年黑客》中的主要配音角色之一：四手霸王。

不过总体而言，老爷子要干的业务太多，所以我们想要在某一部作品里尽情欣赏他演技的机会的确不太多，所以这里就不推荐和他相关的作品了，一来是太多太杂，二来他的戏份总是不占大头，反倒是推荐大家去后文的"历史文献"版块看看《一款神作的诞生》，里面会详细介绍《神秘海域3》的开发历程，其中就有老爷子亲身上阵进行动作捕捉的场面。

●Claudia Black

饰演：克罗伊·弗雷泽



出生日：1972年10月11日（43岁）
出生地：澳大利亚，新南威尔士州，悉尼
职业：演员及配音演员
职业生涯：1993年出道至今
著名扮演角色：克罗伊·弗雷泽（《神秘海域》系列）、莫莉甘（《龙之世纪 起源》与《龙之世纪 宗教审判》）、萨曼莎·伯恩（《战争机器3》）

个人简历

虽然核心的主角团队配音演员都是地道的美国人，不过起码在《神秘海域2》开始，作为外援角色出现的克罗伊也为"《神秘海域》系列"主角团队加入了一点异域风情，因为她的扮演者是来自于澳大利亚的Claudia Black。

她生于澳大利亚，父母都是医学研究人员，不过在新南威尔士的圣公会坎巴拉学校完成了自己的学业后，她却投身到了演艺事业当中。年轻时的Claudia Black不但拥有健美的身段，一头黑发和颇具硬朗气质的脸部曲线配合上她低沉而带有磁性的声线，让她显得魅力四射。所以当年她在《遥远星际》（Farscape）中饰演的Ayren Sun至今仍然被奉为经典，同时她在《星际之门 SG-1》中扮演的Vala Mal Doran也备受好评。


■Claudia Black（左）在《遥远星际》中的造型。

有点特别的是，自从出道以来，Claudia Black就和幻想题材作品特别有缘，上面提到的两部美剧（《星际之门 SG-1》后面还推出过电影）都是科幻题材，之后她接演的作品当中则有《海格力斯 传奇之旅》和《战公主西娜》这样的奇幻故事，可谓是这方面的专业户。

不过残酷的是，娱乐圈当中的女星演艺生命总是过渡得非常快，而且Claudia Black在盛年之时参与过的电视剧系列都纷纷走向了完结，所以在时间踏入千禧年之后，Claudia逐渐把工作重心转移到了配音工作上。比较巧合的是，她接触的第一个游戏配音工作仍然是扮演自己的著名角色之一Ayren Sun，因为这款游戏就是《遥远星际》的游戏版。之后没多久，她又接触到了"《无尽任务》系列"的战略版《无尽任务之王》（Lords of EverQuest）的配音工作，至此一发不可收拾，走上了游戏配音这条道路。

在这个过程当中，她和欧美RPG名门Bioware达成了非常美妙的合作关系，而在Bioware奠定了欧美RPG新标杆的代表作《龙之世纪 起源》当中，她负责扮演主角的同伴之一，神秘的女巫莫莉甘。Claudia的声线和这位高傲、神秘却又带着一丝成熟魅力的女巫简直是天作之合。靠着她的精彩演绎，莫莉甘成为了作品当中最令人印象深刻的角色之一，也在美式角色扮演史上留下了浓重的一笔。


■由Claudia Black饰演的莫莉甘是Bioware创造过最经典的角色之一。

意识到Claudia的精彩表现会让游戏增色不少，Bioware在一年后发售的《质量效应2》当中继续邀请她演出，不过或许是因为制作周期没法完全配合，最终她并没有负责演绎太过重要的角色。反倒是在扮演莫莉甘的同一年，Claudia也收到了顽皮狗的邀请，演出了《神秘海域2 纵横贼道》当中的女二号克罗伊，等于是在一年之中，便奠定了自己扮演的两个最有名的游戏角色。


▲克罗伊的造型其实和Claudia Black早年的造型颇为相像。

随后Claudia在游戏配音和电视剧演出方面找到了平衡点，一边参与《星际之门》后续电视剧作品和其他电视节目的演出，一边继续进行配音工作，参与到了不少我们都非常熟悉的作品的制作当中，包括《孤岛危机》、《最终幻想XIV》（英文版）、《战争机器3》、《狂暴》、《超凡蜘蛛侠》（游戏版）和《宿命》等大作。她在莫莉甘之后演出过的重要角色包括《战争机器3》当中的萨曼莎·伯恩、《暗黑破坏神III》当中的痛苦女士和《中土 摩多之影》当中的Queen Marwen，角色的造型和特征跨度非常大，但是Claudia却能够应付自如。

而且随着她逐渐适应了年岁对自己在影视作品中角色定位的变化，她又重新在电视荧幕上开始活跃，不但参与了《吸血鬼日记》（The Vampire Diaries）的衍生剧《初代吸血鬼》（The Originals）的演出，扮演电视剧第二季当中的大反派——剧中历史上最为强大的女巫之一Dahlia。而在今年推出的新剧《隔离死城》当中（Containment）当中，她扮演的Sabine Lommers则是一位极为重要的角色，身负着阻止剧中出现的致命病毒扩散的艰巨任务，而当她在这个过程当中遭遇到的困难和道德上的挣扎时，Claudia所展现出的表演的确充满了说服力。

遗憾的是，《神秘海域4 盗贼末路》虽然情怀满满，但却并没有把克罗伊再次安排到故事当中登场，所以我们暂时还无缘在游戏中感受Claudia的精彩演出。不过虽然德雷克将会经历他的最后一次冒险，按照目前的消息看来，《神秘海域4》却并不会是系列的最后一作，我们说不定还有机会听到由Claudia配音的克罗伊那低沉而性感的声线。

PS

说来好玩，Claudia在游戏中扮演的克罗伊和德雷克还有伊莲娜之间是三角关系，所以Claudia和Nolan North还有Emily Rose自然也非常熟悉，不过他们之间的合作关系竟然在其他娱乐产品当中得到了延续。例如Claudia曾经在初代《战神》当中为月神阿尔忒弥斯配音，而为



■《隔离死城》中Claudia Black的造型，染上了一头金发后的她看起来气场十足。

冥神哈迪斯配音的正正就是 Nolan North，所以两人甚至在《神秘海域》诞生之前就已经是老交情了。而随后在 2012 年，Claudia 也参演了《避风港》第三季，在一个两集长度的篇章“Magic Hour”里和作为女主角的 Emily Rose 同台表演。


■Claudia Black与Emily Rose在《避风港》中“温馨”的重聚。

经典演出作品推荐

和 Richard McGonagle 类似，Claudia Black 虽然参与的游戏配音不少，但是扮演关键角色的毕竟是少数，上文当中已经基本都提到过了，所以这里仍然是推荐她参与过的重要影视作品，其中有几部都是幻想作品当中的佳作，非常值得大家去尝试。


■Claudia Black在《初代吸血鬼》中气场十足的造型。

推荐作品	扮演角色	登场数
星际传奇	Sharon 'Shazza' Montgomery	全片（电影）
战公主西娜	Karina	1集（Lifeblood）
遥远星际	Aeryn Sun	88集
遥远星际 维和者之战	Aeryn Sun	全1季
星际之门 SG-1	Vala Mal Doran	29集（2004年-2007年期间）
星际之门 真理之盒	Vala Mal Doran	全片（电影）
血色月光	The Cleaner	1集（Sonata）
星际之门 连续体	Vala Mal Doran	全片（电影）
兰戈	Angelique（配音）	全片（动画电影）
新飞跃比佛利	Guru Sona	3集
正义联盟 末日审判	豹女（配音）	全片（动画电影）
避风港	Moira	2集（Magic Hour Part One/Part Two）
初代吸血鬼	Dahlia	6集
隔离死城	Sabine Lommers	13集

●Troy Baker

饰演:山姆·德雷克



出生日： 1976年4月1日（40岁）
出生地： 美国，德克萨斯州，达拉斯
职业： 配音演员及音乐家
职业生涯： 2004年出道至今
著名扮演角色： 乔尔（《最后生还者》）、布克·德威特（《生化奇兵 无限》）、迪尔辛·罗（《无名英雄 再来者》）

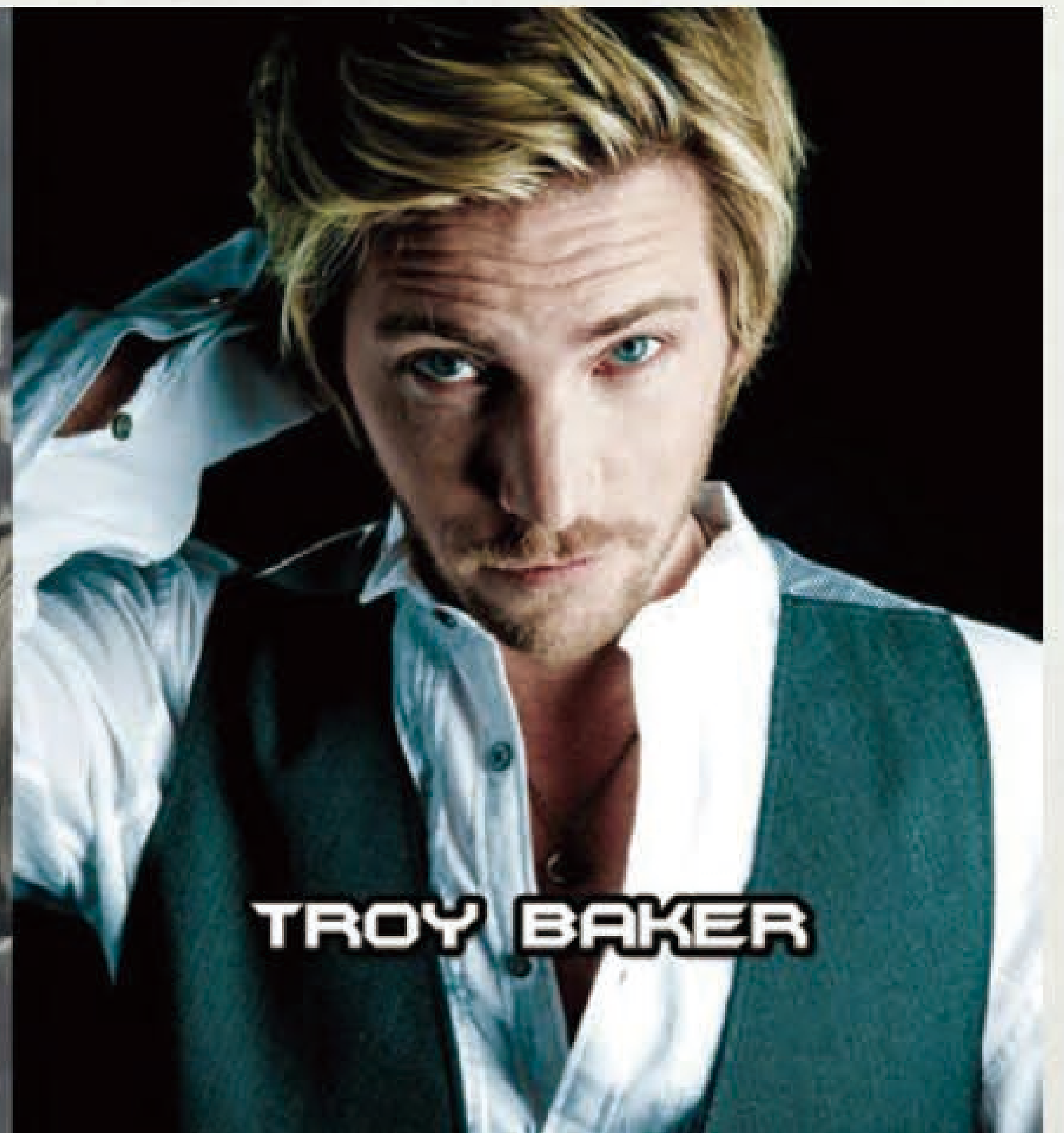
个人简历

从名声来说，近年 Troy Baker 作为一个后起之秀，已经有了超越前辈兼好友 Nolan North 的迹象，原因无他，就是他太敢干也太能干。不信看看他的配音跨度，在 2013 年，他既扮演了《最后生还者》的主角乔尔，又扮演了《生化奇兵 无限》的主角布克，甚至还在《蝙蝠侠 阿克汉姆起源》里为年轻的小丑配音，三个角色对应的是三种声线，乔尔低沉而略带压抑，布克平顺却带有一丝迷茫，小丑则是高亢而疯狂，如果不去查配音表，笔者敢保证大部分人根本没法分辨出来他们是由同一位演员扮演。

而这种不同角色之间音色大相径庭的处理方式对于 Troy Baker 简直是手到擒来，他也经常和 Nolan North 一样来个一人分饰多角，例如在体感格斗游戏《漫威复仇者 地球保卫战》里，他一个人就搞定了鹰眼、洛基和超级斯库鲁人的配音，而在《变形金刚 暗火燎原》里则是同时扮演爵士、天火和反冲，甚至他还不怕重要角色声线重复，在《蝙蝠侠 阿克汉姆骑士》里面干脆既演反派之一双面人又演第二代罗宾杰森·陶德。除了同时演绎角色数量上没有 Nolan North 夸张，两人在专业程度上可谓是不遑多样。

绝大多数人可能难以想象，如此大能的 Troy Baker，其实当年事业刚起步时也不过就是一位做无线电广告的播音员，但是他的才华很快就得到了赏识，参与到了一档名叫《Case Closed》的动画节目配音当中。这个作品的名字对于大家来说可能有点陌生，那如





▲相信多数人很难想象年轻小丑的配音竟然会是Troy Baker。



▲双面人也是Troy Baker在《蝙蝠侠 阿克汉姆城》配音的角色，他还在这个角色的宣传图片上进行过亲自签名。

果说这档动画其实来自于日本，大家会不会觉得抓到了一些线索？还是觉得搞不懂？来听听它的另外一个英文名吧——《Detective Conan》！没错，翻译过来就是《名侦探柯南》（名探偵コナン）。恐怕不会有多少人想到，大名鼎鼎的 Troy Baker 却是靠着给日本动画做英文配音而出道。

显然，Troy 的才华征服了雇佣他的 Funimation 公司，于是接下来他为一大批的日本动画制作了英文版配音，大多数都像是《名侦探柯南》一样为我们所熟悉，例如《死神》、《龙珠 Z》、《钢之炼金术师》、《火影忍者》和《海贼王》，他的事业发展史简直可以说是和 80、90 玩家们的成长期高度重合。



▲Funimation的主要业务之一就是引进日本动画并进行英文配音来更好地对应本土用户的需求，并以此培养了大批的专业配音演员。

在很长一段时间里，Troy 都没有放弃过为日本动画配音，一直到了 2012 年完成了《女神异闻录 4》动画版的配音后才算是淡出这个圈子 . 而且并不是因为他并不喜欢日本动画，而是在欧美地区更为主流的超级英雄动画配音工作频频地找到了他头上，主要都是来自于这几年已经大红大紫的漫威。

Troy 对于超级英雄声线的高超驾驭能力也在这个时候得到了充分的呈现，例如在 2010 年开播的《复仇者 地球最强英雄》当中，他一个人就为 15 个角色进行配音，虽然也有说个几句台词就耗光戏份的龙套在其中，但也不乏有重要戏份的角色。而到了 2012 年上映的《终极蜘蛛侠》动画当中，Troy 一个人就扛起了鹰眼和洛基两个角色的配音，还把电击人和矮人王伊特里等角色的扮演任务也纳入囊中，简直是能者多劳的最佳代名词。

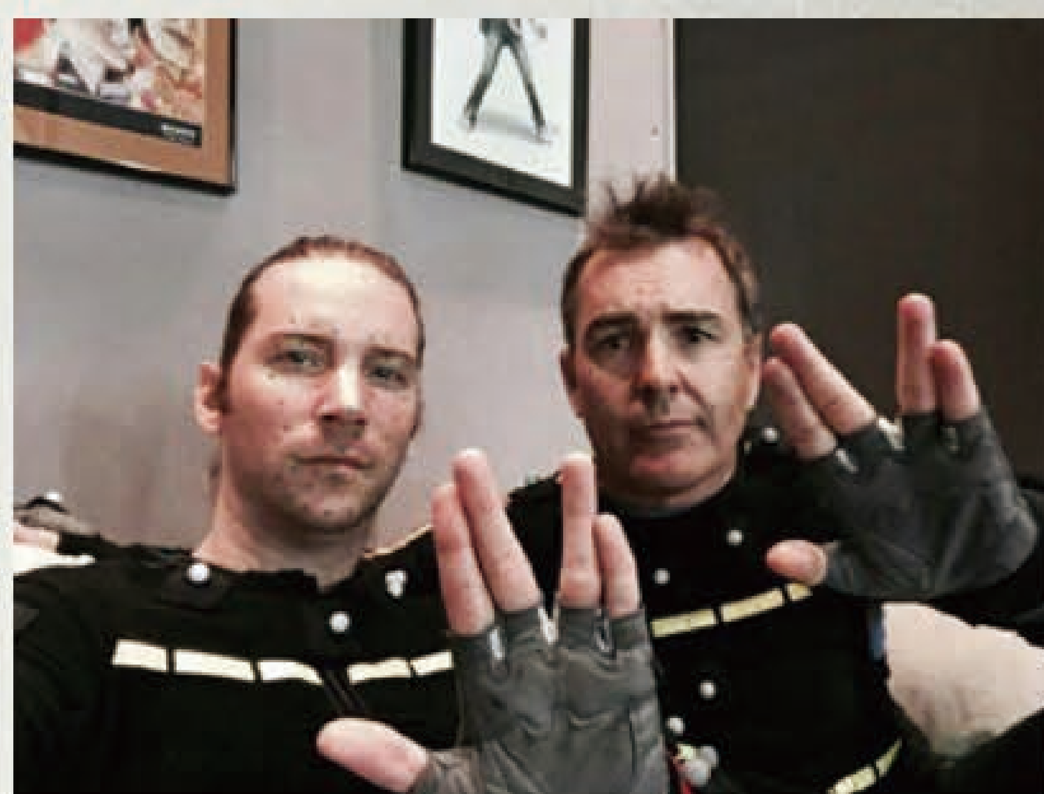
更可怕的是，在此期间，Troy Baker 也在同时进行着游戏配音工作，开展工作的时间和他接到《名侦探柯南》的配音几乎是同一时期，第一款参与制作的作品是《吸血莱恩 2》。而且他也保持了不偏食的特征，日式作品和英文配音和美式作品配音都照接不误，所以我们总能在他的配音角色表当中看到很多特别的角色，例如《宵星传说》中的尤里 · 罗威尔、《罪恶装备 2》的 Sol，《女神异闻录 4》当中的巽完二以及《最终幻想 XⅣ》中的斯诺等等。



▲在进行配音工作中的Troy Baker。

当然，随着 Troy 的名声日渐打响，他接到的游戏角色配音工作也逐渐向着主要角色靠拢，除了辉煌的 2013 年，他在不少作品当中也是为主角配音，例如在《中土 摩多之影》当中他扮演的是主角泰雷恩，在美版的《凯瑟琳》当中也是为主角文森特配音，同时《生化危机 6》当中的杰克也是由他扮演，甚至就连《边境之地传说》中的男主角 Rhys 配音工作也被他收归囊中。至于重要的角色那就更是数不胜数了，例如《潜龙谍影Ⅴ 幻痛》美版中的左轮山猫奥特肯、《蝙蝠侠 阿克汉姆骑士》中的大反派之一阿克汉姆骑士、《孤岛惊魂 4》当中疯狂的暴君 Pagan Min 甚至是《刃 忍者龙剑传 Z》当中的隼龙都是由他扮演。

所以当《神秘海域 4 盗贼末路》当中需要出现另外一位“德雷克”，一位在身手和能力上都不输于主角的强大角色时，能够被放在和 Nolan North 同等地位上又不会被他气场抢走风头甚至能够分庭抗礼的人物，就非 Troy Baker 莫属了。于是，我们终于在这款系列最新作当中见到了另外一位德雷克，一个更为有坏孩子气质却又更具备幽默感的探险家，他在游戏中的表现，注定和他弟弟一样令人过目难忘。

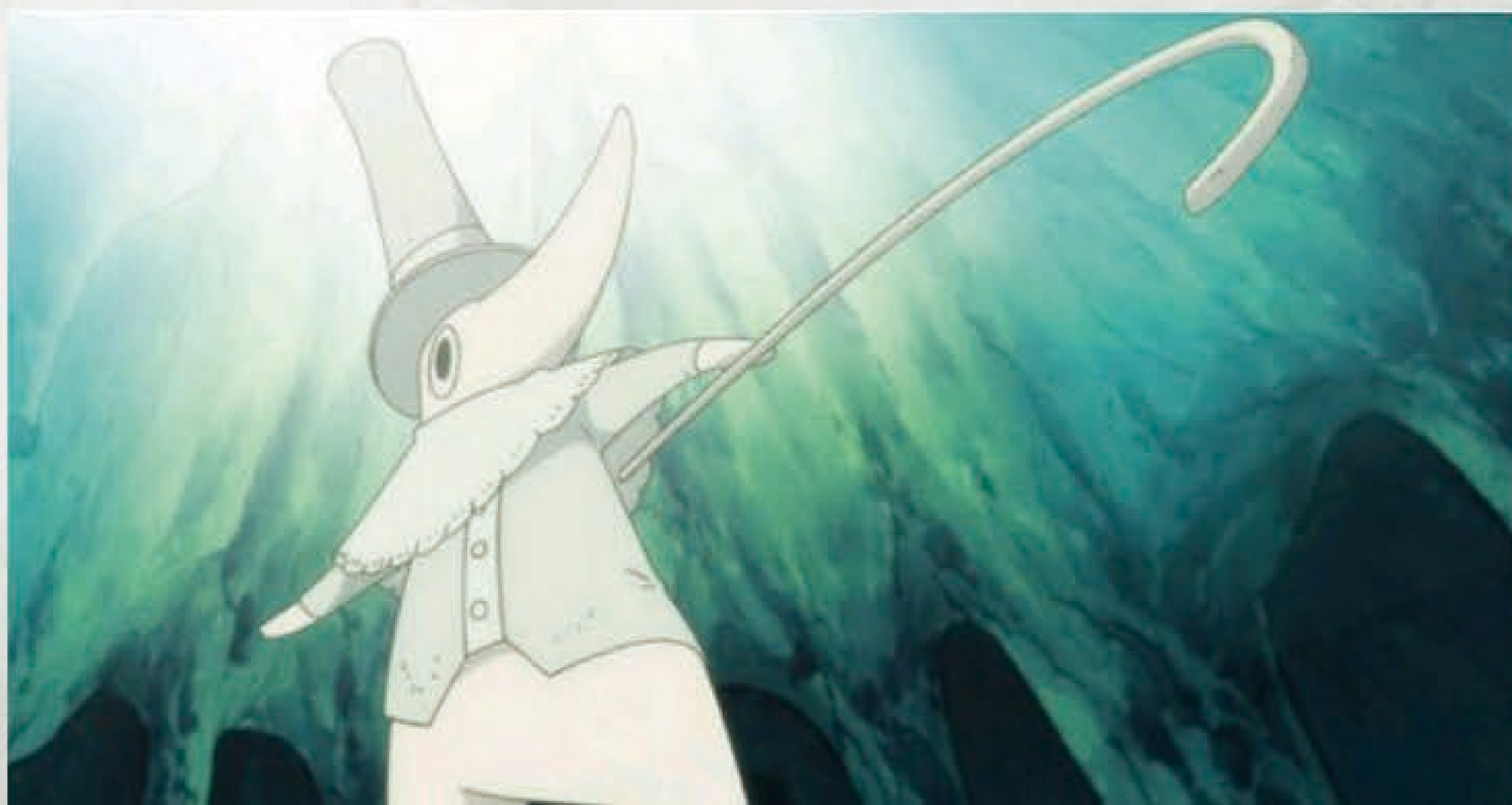


▲在《神秘海域4》动作捕捉演出间隙中Troy Baker和Nolan North摆出了瓦肯举手礼合影，这个动作出自《星际迷航》中瓦肯人的问好姿势，有看《生活大爆炸》的读者应该也非常熟悉。

趣味演出作品一览

鉴于 Troy Baker 那惊人的工作热情，要推荐一些他配音过的游戏 / 动画就等于是一个过往到近年热门作品的列表，大家恐怕都已经接触过，显得没有太大意义。所以在这里我们换个思路，聚焦于 Troy 配音过的日本动画作品，让大家看看他都为什么有趣的角色配过音，其中有的和 Troy 的气质看起来意外地搭配，而有的安排则有种迷之违和感。

配音作品	配音角色
蜡笔小新	动感超人
名侦探柯南	黑衣人金
战国BASSARA 2	石田三成
吸血鬼骑士	架院晓
结界师	斑尾/火黑
秀逗魔导士	祖馬
钢之炼金术师 FULLMETAL ALCHEMIST	人造人古利德
甲賀忍法帖	甲贺弦之介
圣魔之血	亚伯 · 奈特罗德
Code Geass 反叛的鲁路修	修奈泽尔 · El · 不列颠
噬魂者	石中圣剑



◄《噬魂者》中的石中圣剑，由Troy Baker来配音倒是有种莫名的契合感。

开篇
探险日志 JOURNAL
寻宝心得
历史文献

Graham McTavish

饰演：查理·卡特/佐兰·拉扎尔维克



出生日： 1961年1月4日（55岁）
出生地： 英国，苏格兰，格拉斯哥
职业： 演员及配音演员
职业生涯： 1986年出道至今
著名扮演角色： 但丁（《神曲 地狱篇》）、查理·卡特（《神秘海域》系列）、帕西沃尔爵士（《教团1886》）

个人简历

介绍主角团队到了接近最后的部分，相信大家都已经看出来了，就目前来说，“《神海》系列”当中最为重要的角色都是由本土美国演员去配音，反倒是重要度比主角略低一点的重要配角，往往会找来非本土演员扮演，克罗伊就是一个很好的例子，而在系列第三部正统续作《德雷克的诡计》中登场的查理·卡特也是遵循这一模式，因此为这位既能打又有点头脑却又偶然秀逗的英国籍财宝猎人最后被交给了老牌苏格兰影星 Graham McTavish 去饰演。

不过这可不是 Graham McTavish 第一次参与到“《神秘海域》系列”的制作当中，早在《神秘海域 2 纵横贼道》当中，他就负责为大反派佐兰·拉扎尔维克配音，显然这位老戏骨的表演打动了顽皮狗，所以在《神秘海域 3 德雷克的诡计》当中便为他安排了扮演一位戏份相对较重的配角的工作，也就是查理·卡特。

那么能够把好人和坏人都演绎得如此传神的 Graham McTavish 又是何方神圣？这位老牌演员从 1986 年入行以来，已经参演过 30 多部电影 / 动画电影以及同样数量的电视剧，配音过的电子游戏也有 20 多款。扮演过的重要角色更有好几个，其中最广为人知的角色包括《霍比特人》三部曲里的矮人德瓦林、《神曲 地狱篇》游戏和动画电影当中的主角但丁、第 4 部《兰博》电影当中的雇佣兵 Lewis 和《死亡空间 余波》当中的 Caleb Campbell 上尉等等。



▲在《兰博》中和史泰龙（右）一同演出的Graham McTavish（左）。

不过 Graham McTavish 终究是一位较为偏向于电影和电视表演的演员，所以他的游戏配音作品并不多，除了上文提到的几款作品，就只有在《变形金刚 塞伯坦之战》当中的惊天雷还算是比较广为人知。反倒是他在电视剧领域的表演颇有看头，例如改编自热门畅销小说并在 2014 开始播放的电视剧《古战场传奇》（Outlander）中，Graham McTavish 饰演的 Dougal MacKenzie 就是一个性格复杂的角色。而就算是一些相对简单的反派角色，例如《反恐 24 小时》里的俄国外交部长 Mikhail Novakovich，或是《越狱》当中的特工 Ferguson，他也能够准确而有力地展现出角色的特征。



▲相貌上看起来不像是主角一方的查理·卡特却在Graham McTavish的演绎之下展现出了独特的性格和内心特征。



▲Graham McTavish在《古战场传奇》中的古装造型。

PS

鉴于 Graham McTavish 参与的游戏配音虽多，扮演重要角色的数量却并不多，而参演的电视剧和电影作品除了上文提到的之外，大多都有些年月，难以找到片源，所以这里还是改为说一件和“《神海》系列”相关的趣事。在《神秘海域 3 德雷克的诡计》当中，查理·卡特只有流程一半左右的戏份，然而根据当时还没有跳槽到 EA 的编剧 Amy Hennig 透露，她原本想要让查理全程都参与到剧情当中，最后却不得不修改剧本，因为当时 Graham 被选中去扮演《霍比特人》当中的矮人德瓦林，需要留在新西兰，没法继续参与配音。至此，《神海》爱好者和《霍比特人》粉丝们就结下了血海深仇（误）。



▲为了饰演《霍比特人》中的德瓦林，Graham McTavish不得不放弃了他在《神秘海域3》当中的戏份。

反派角色

●Robin Atkin Downes

饰演：安多·纳凡诺/丹增/塔伯特/赫克特.阿卡扎尔



出生日： 9月6日（出生年份不祥）
出生地： 英国，英格兰，伦敦
职业： 演员、导演、配音演员及音乐家
职业生涯： 1997年出道至今
著名扮演角色： 和平·米勒（《潜龙谍影Ⅴ 幻痛》美版）、王子（《波斯王子 武者之心》）、特拉维斯（"《英雄不再》系列"）

个人简历

身高1米88，经常留着一脸大胡子，大多数人见到Robin Atkin Downes的真人时可能会认为他是个摔跤手，但实际上他是位在影视行业当中都算得上难得一见的超级艺术家，其创作领域横跨表演、导演、配音和音乐制作，比他的身高还令人印象深刻。

让这么一位大师来演《神秘海域》当中的反派安多·纳凡诺似乎显得有点浪费，不过实际上他对于配音工作也是毫不挑食。在2001年开始进入游戏配音领域后，他已经为几十款游戏进行过配音，尤其是在为反派角色配音方面颇有心得，例如他曾经为《王国之心 358/2天》美版中十三机关里的鲁克索德配音，在"《瑞奇与叮当》系列"当中他则扮演了机械海盗Romulus Slag船长。



◀严格来说，鲁克索德的造型和Robin Atkin Downes本人倒是有些相似。

除了一般的反派，Robin还有个特长，他特别喜欢给一些体型庞大的反派角色甚至是怪物配音，例如《加勒比海盗 聚魂棺》和《加勒比海盗 世界的尽头》的游戏版里，他负责为飞翔的荷兰人号那半人半怪物的船长戴维·琼斯配音，《战争机器2》和《战争机器3》里面他则饰演了好几个兽人士兵种类，例如兽人炸弹手和兽人肯突兵，而在《战锤40000 战争黎明Ⅱ》里，他又扮演了三个兽人首领，仿佛是他对演绎这些造型和言行都奇奇怪怪的角色有种莫名的天份。



▲兽人肯突兵，在《战争机器》当中比较常见的敌兵，光看造型大家肯定想象不出它是由Robin Atkin Downes进行真人配音。

或许也是因为如此，所以虽然在第一作当中安多·纳凡诺的戏份已经完结，在《神秘海域2 纵横贼道》当中，顽皮狗又找来了他饰演德雷克在尼泊尔的冒险伙伴丹增，只是把藏语配音交给了另外一位演员。而到了《神秘海域3 德雷克的诡计》当中，Robin摇身一变又成为了大反派马洛手下的领军人物塔伯特。到了《神秘海域4 盗贼末路》，他仍然参与到了工作当中，扮演了大毒枭赫克特.阿卡扎尔，演技仍然令人难忘。四个角色，四种风格，在Robin的演绎之下根本看不出来是由同一位演员来扮演，功力之深可见一斑。



▲《神秘海域4》中Robin Atkin Downes扮演的赫克特.阿卡扎尔虽然戏份不多，但是却已经展现出了作为一位黑道枭雄的霸气之处。

●Simon Templeman

饰演：加百列·罗曼



出生日： 不祥
出生地： 英国，英格兰，索赛克斯
职业： 演员及配音演员
职业生涯： 1980年出道至今
著名扮演角色： 凯恩（《凯恩的遗产》系列），雅各布·丹尼克（《死亡空间3》）洛根（《龙之世纪 起源》）

个人简历

这位来自英格兰的老牌演员最广为人知的地方就是擅长扮演反派角色，这从他最著名的扮演角色当中就可以看出来，而且他擅长演绎的不但是纯粹的恶人，还有一些带着亦正亦邪气质或是有着反英雄特点的角色，例如《凯恩的遗产》中的凯恩和《龙之世纪 起源》中靠着阴谋夺取国家政权的枭雄洛根。



▲光从造型上来说，凯恩带着很典型的反派感觉，但是Simon Templeman的配音给他赋予了灵魂。

相比起来，他在《神秘海域》中演绎的加百列·罗曼倒还算是比较传统的恶人，虽然角色定位导致Simon Templeman没什么发挥空间，但他起码把一个自大傲慢又虚伪的富人恶霸演绎得极为传神。事实上他对于处理这一类恶人也非常有一套，例如《死亡空间3》当中作为邪教领袖的雅各布·丹尼克表现就相当令人钦佩。整个游戏过程中这个角色都呈现出一种冷静的疯狂，用理所当然的态度去干着一件件令人发指的邪恶之事，最后达成目标后落得的下场也因此显得份外讽刺。



▲《死亡空间3》当中的雅各布·丹尼克（左）是一个看似言行充满理智实际上疯狂透顶的角色，Simon Templeman的配音很好地传达出了这一点。



▲Simon Templeman在《圣女魔咒》中扮演的死亡天使。

和配音演员行业的老牌成员一样，Simon Templeman也非常擅长于为多个角色配音，例如在《龙之世纪 起源》中除了为洛根配音，他也扮演了许多没那么重要的配角NPC和路人角色。遗憾的是，在“《神秘海域》系列”当中，Simon虽然仍然有在后续作品当中参与制作，但不过是为网战模式中的加百列·罗曼配音，并没有扮演全新的角色。

反倒是在美剧领域，他参与了一些比较有名的电视剧拍摄，例如《反恐24小时》、《仁心仁术》、《谎言满屋》和《夜行天使》等等，但鉴于他的演出周期不太稳定，想要欣赏到他表演的玩家恐怕得密切关注他的行踪才行。

●James Sie

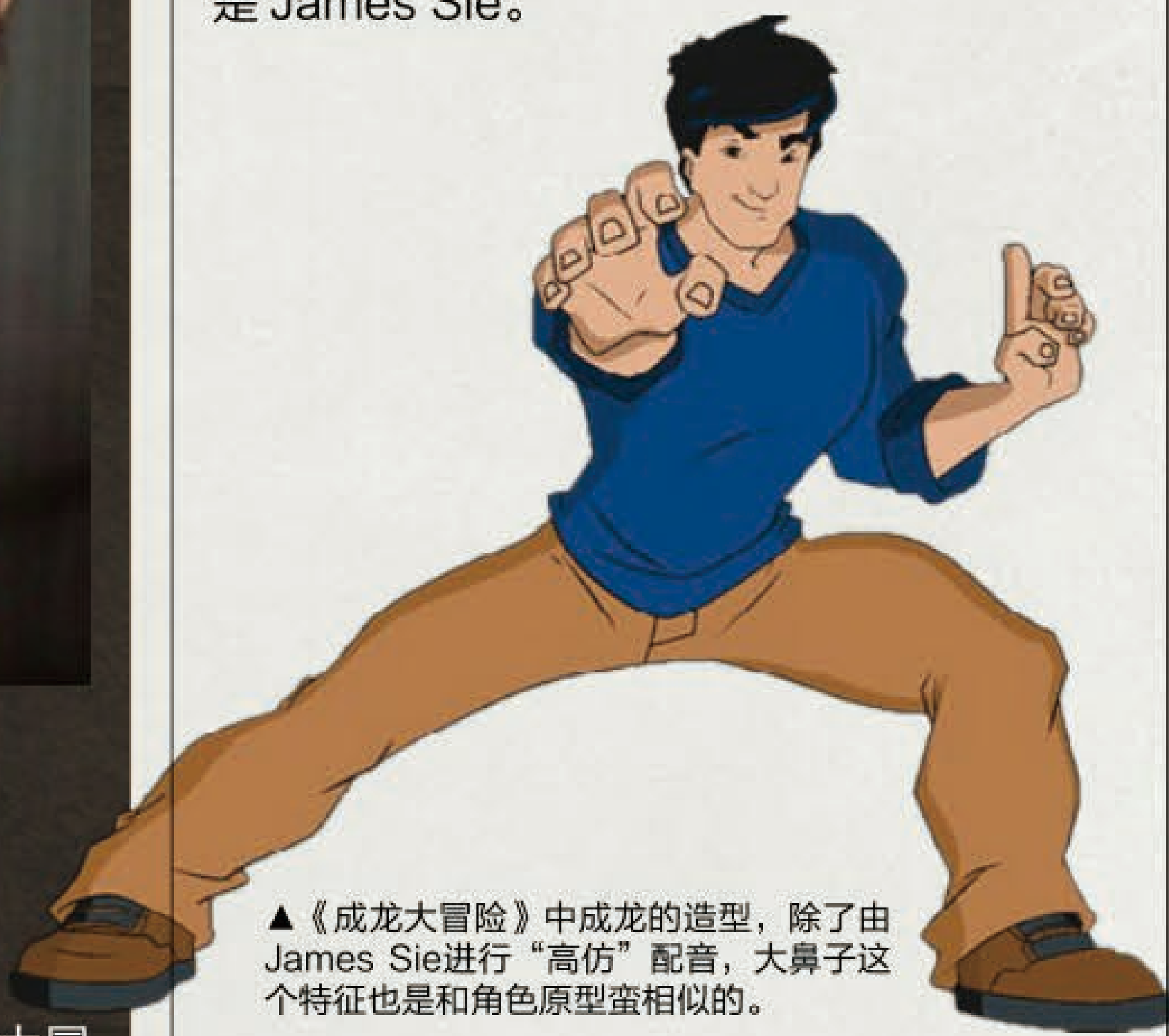
饰演：埃迪·拉加



出生日： 1962年12月18日（53岁）
出生地： 美国，新泽西州，萨米特
职业： 演员、作家及配音演员
职业生涯： 1996年出道至今
著名扮演角色： 成龙（动画《成龙大冒险》），金猴（动画《功夫熊猫 非凡传奇》），乔纳森（《潜龙谍影4 爱国者之枪》）

个人简历

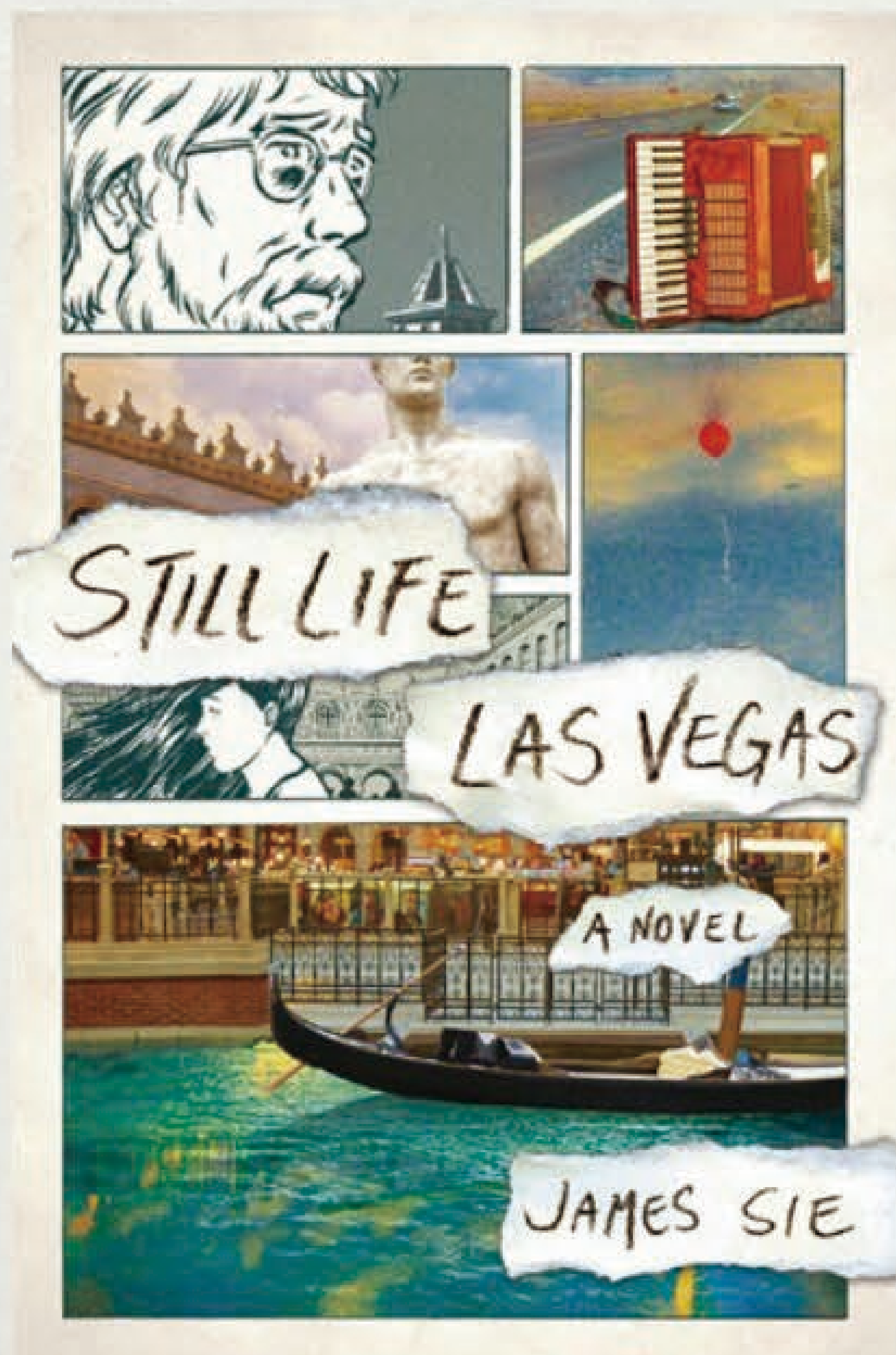
虽然是土生土长的美国人，但是因为本身有着亚洲血统，所以James Sie经常接到各种扮演亚洲人的工作，最典型的并不是《神秘海域 德雷克的宝藏》里的埃迪·拉加，而是成龙！他是非常有名的成龙英文配音替代者，能够模仿出他那种带有粤语口音的英文腔调，所以在华纳儿童频道（Kids' WB）播放的《成龙大冒险》（Jackie Chan Adventures）当中他就负责饰演作为主角的年轻版成龙，后来这部动画推出了游戏版，为主角配音的也仍然是James Sie。



▲《成龙大冒险》中成龙的造型，除了由James Sie进行“高仿”配音，大鼻子这个特征也是和角色原型蛮相似的。

或许是看中了他模仿成龙的功力，当《功夫熊猫》大红大紫，并且推出了电视动画版《非凡传奇》时，动画中盖世五侠中原本由成龙亲自配音的金猴自然不可能也让他长期亲自配音，所以能够提供和他相近的配音演出效果的James立刻成为了扮演金猴的最佳人选。除此之外，他在游戏领域当中也是经常被邀请去为各种亚洲人角色配音，最近又最为大家所熟悉的应该就是《辐射4》里钻石城当中的孙医生，更老一点的还有《漫威 终极联盟》（Marvel: Ultimate Alliance）中的满大人，以及Xbox平台上的《李小龙 龙之使命》（Bruce Lee: Quest of the Dragon）中的李小龙，感觉要是哪天他再配一下李连杰就可以达成中国著名功夫明星配音全制霸了。

在演艺事业和配音事业之外，James Sie还是位作家，他推出的第一本个人小说《Still Life Las Vegas》刚刚在2015年8月上市，在亚马逊获得了4星的平均评价，算得上是一本佳作。



▲《Still Life Las Vegas》的封面，非常有文艺范儿。

●Steve Valentine

饰演:哈里·菲林



出生日： 1962年12月18日（53岁）
出生地： 英国，苏格兰，毕雪普波里格斯
职业： 演员、音乐家及魔术师
职业生涯： 不祥（最早有记载演出为1995年）
著名扮演角色： 阿利斯泰尔（《龙之世纪》系列）、哈里·菲林（《神秘海域2 盗贼末路》）、Nigel Townsend（美剧《逝者能言》）

个人简历

在《神秘海域2 纵横贼道》中扮演被玩家称为“二五仔”的哈里·菲林的Steve Valentine其实有点类似于为女主角伊莲娜配音的Emily Rose，配音工作并非是主业，反倒是电视剧演出和魔术表演才是他的本行。尤其是魔术表演方面，他的名声其实颇为响亮，在拉斯维加斯、好莱坞的魔法城堡以及超过20个国家进行过表演，还获得过大奖。



▲Steve Valentine的魔术表演宣传海报。



■在《龙之世纪 宗教审判》当中，视乎玩家继承的作品选择，阿利斯泰尔也会有机会在游戏中登场，虽然不会有重要戏份，但也足够唤起玩家们的怀旧之情了。

而在电视剧领域，他参加过好几部重要电视剧的演出，包括《逝者能言》（Crossing Jordan）、《威尔与格蕾丝》（Will & Grace）、《圣女魔咒》（Charmed）、《豪斯医生》（House M.D.）以及《生活大爆炸》（The Big Bang Theory）等等。

而在游戏领域，虽然他配音工作非常少，但选的都很精，除了哈里·菲林，另外一个重要角色就是《龙之世纪 起源》当中最初期的同伴阿利斯泰尔，这位角色根据玩家的选择，最后有可能会继承王位，成为费雷登的国王，并且在系列之后的作品当中登场。

不过令人感到奇怪的是，在《神秘海域4 盗贼末路》当中，Steve Valentine再也没有为网战模式中的哈里·菲林配音，一时引来了“《神海》系列”爱好者的讨论。对于粉丝们的疑问，Steve宣称顽皮狗一直没有联系他来参与这份工作，而顽皮狗则回应说他们已经联系过所有系列当中进行过配音的演员，言下之意是Steve自己拒绝了这份工作，双方各执一词，真相扑朔迷离。

●Rosalind Ayres

饰演:凯瑟琳·马洛



出生日：1946年12月7日（53岁）
出生地：英国，英格兰，伯明翰
职业：演员及作家
职业生涯：1970年出道至今
著名扮演角色：凯瑟琳·马洛（《神秘海域3 德雷克的诡计》）、伊丽莎白女王（《帝国时代Ⅲ》）、Duff Gordon女士（电影《泰坦尼克号》）

个人简历

1970年就已经投身演艺生涯的Rosalind Ayres应该是“《神海》系列”参演女演员当中年纪最大的一位。她的从影经验非常丰富，不过作风比较传统，在1974年与同为影星的丈夫Martin Jarvis结婚之后，经常会和丈夫一起进行表演，扮演的也往往是夫妻关系的角色。



▲年轻时的Rosalind Ayres也是一位大美人。

在早期和中期的演艺生涯当中，Rosalind参与了相当不少的电视剧演出，不过因为国籍的关系，她参与的许多作品都是英剧，所以在国际范围内的流行程度比不上商业化程度更高的美剧，在国内就更算不上广为人知了。反倒是她参与的电影当中，因为有《泰坦尼克号》这种红遍全球的大片而较为人所知。她在剧中扮演的是历史上真实存在的角

色 Duff Gordon 女士，剧中因为造型独特的发饰，相信已经给大家留下了深刻的印象。


▲Rosalind Ayres饰演Duff Gordon女士时的造型之一，相当有特点。

而在游戏领域，Rosalind 只是因缘际会地尝试了两次配音工作，一次是《帝国时代Ⅲ》里面的伊丽莎白女王，另一次就是《神秘海域 3 德雷克的诡计》中的凯瑟琳·马洛，虽然实际上这个主要反派在游戏当中反而登场的机会不多，但是 Rosalind 还是抓住了机会，把这个看似高贵但是内心刻薄狠毒的老女人演绎得入木三分。要说惟一遗憾的，就是这么一个反派的结局，实在是处理得有点草率，显得糟蹋了之前的一番角色塑造。

●Laura Bailey

饰演：娜蒂恩·罗斯



出生日：1981年5月28日（34岁）
出生地：美国，密西西比州，比洛克西
职业：演员、配音演员及配音导演
职业生涯：1999年出道至今
著名扮演角色：莱恩（《吸血莱恩》系列）、春丽（美版《街头霸王Ⅳ》及之后的《街霸》相关作品）、吉安娜·普罗德摩尔（《魔兽世界》）

个人简历

纵观系列登场的演员，《神秘海域 4 盗贼末路》阵容也算得上是系列最强，除了因为有 Troy Baker 扮演山姆·德雷克，另一个原因就是因为有 Laura Bailey 扮演的娜蒂恩。

和 Troy Baker 非常类似，Laura Bailey 也是因为扮演诸多的日本动画角色而闻名，而且作为目前处于事业巅峰期的著名女配音演员，她也有非常多的机会接到一些重要角色的配音工作，例如今年初公布了一部分重要情报的《战争机器 4》当中，主角三人小队里惟一的女战士凯伊特·迪亚兹就是由 Laura 扮演。


▲《战争机器4》中作为主角队伍中的一点红，凯伊特的确需要一个像是Laura Bailey这样经验丰富而且功力深厚的扮演者来突出她的个性特点。

她对于表演的向往可以追溯到她当年收看《恋爱时代》(Dawson's Creek) 的特别播放集当中对于女主角之一 Joey Potter 的扮演者 Katie Holmes 的采访，以此为契机，Laura 考上了克林郡有社区大学，进修戏剧专业，并参加了数部戏剧的表演。

正是通过戏剧表演，她得到了赏识，并且被推荐到了 Funimation 中进行试音，而她参与的那一部动画，就是大名鼎鼎的《龙珠 Z》。最终她得到了扮演儿童版特兰克斯的机会，开始了自己的配音之路。

因为工作内容有重合，所以 Laura Bailey 和《神秘海域 4 盗贼末路》当中的几位主要配音员在之前就有过交集，其中合作最多的就是同样劳模的 Troy Baker。例如她为《钢之炼金术师》的动画和游戏中的人造人拉斯特配音，而 Troy Baker 则是扮演人造人古利德，她在《最终幻想ⅩⅢ》美版里配塞拉，Troy 就配斯诺，她在《无名英雄 再来者》里面配有霓虹超能力的阿比盖尔·沃克，Troy 就配主角迪尔辛·罗，而当 Troy 在《中土 摩多之影》里扮演主角泰雷恩时，这个角色的妻子萝丽芙就是由 Laura 配音，到了《边境之地传说》里，他们干脆分别扮演一对主角 Rhys 和 Fiona 同台飙戏（还有 Nolan North 扮演的 August 不时露脸打个酱油）。当然两人之间戏份最亲密的一次应该是在《凯瑟琳》美版当中，Troy Baker 负责扮演主角文森特，Laura Bailey 则是饰演“小三”凯瑟琳。不过现实中两人都已经是已婚人士，工作上的合作纯粹是职业关系，大家不要多想。

说回《神秘海域 4 盗贼末路》本身，为什么一个女黑人雇佣兵头子会需要找到 Laura Bailey 这样的白人女配音员来扮演？除了因为动作捕捉和声音本身是没有种族特征，不需要去刻意配合之外，最重要的就是 Laura Bailey 特别擅长扮演强大又具有女性魅力的角色。除了作为她的代表性配音角色的莱恩，她也经常在动画和游戏中为漫威的女间谍英雄黑寡妇配音，还有扮演《光环 5 守护者》当中的第四期斯巴达战士奥琳匹娅·瓦勒，她的声线甚至是“《黑道圣徒》系列”中其中一个女性主角的可选配音，也是个人感觉最适合女性黑帮老大的声线。有着这样的辉煌表演履历，Laura 要扮演娜蒂恩·罗斯这个能够单挑德雷克兄弟的超级打女自然也是毫无压力。


▲第四期斯巴达战士奥琳匹娅·瓦勒，Laura Bailey扮演的又一个经典角色。



▲在《边境之地传说》的宣传中作为男女主角配音接受采访的Troy Baker和Laura Bailey。

开篇
探险日志 JOURNAL
寻宝心得
历史文献

趣味演出作品一览

因为职业生涯和 Troy Baker 很相似，所以 Laura Bailey 在职业生涯当中也为很多有趣的角色进行过配音，下面也列出来让大家开开眼界，有兴趣的还可以自己去感受一下她的表演功力。

配音作品	配音角色
女神异闻录4	久慈川理世
战国BASARA	阿市
噬魂者	玛嘉・亚尔邦
火影忍者 疾风传	漩涡玖辛奈
DARKER THAN BLACK -黑之契约者-	琥珀
Code Geass 反叛的鲁路修	拉克夏塔・恰拉
蜡笔小新	蜡笔小新
甲贺忍法帖	胧
名侦探柯南	铃木园子
日暮城狂欢	Wendy Tarth
灵魂能力V	琵拉・亚历山卓
索尼克系列	布蕾兹
苍翼默示录系列	白金
尼尔	凯妮



▶虽然知道Laura Bailey的配音领域很广泛，但没想到就连蜡笔小新竟然都在她的演出名单当中……

●Warren Kole

饰演：雷夫·阿德勒



原名：Warren David Blosjo Jr.
出生日：1977年9月23日（38岁）
出生地：美国，德克萨斯州，圣安东尼奥
职业：演员
职业生涯：约2000年左右出道至今
著名扮演角色：Brian Gedge（美剧《反恐24小时》）、Robert Stahl（美剧《蓝海暮色》）、Wes Mitchell（美剧《共同法则》）

个人简历

就演艺领域来说，Warren Kole 算是入行比较晚。他先在波士顿的大学进修了 4 年的表演专业，不过根据传闻，他最后并没有毕业，只是凭着在当地剧院当中参与表演的经验和学到的东西，只身前往纽约，开始了追寻他的演艺事业。

在参与《神秘海域 4 盗贼末路》的表演之前，Warren Kole 并没有接触过游戏配音工作，而是把重心放在了电视剧表演当中，从 2004 年开始，一步步地从普通小角色开始向着重要配角靠拢，期间参加的重要美剧包括《恐怖大师》（Masters of Horror）、《犯罪现场调查 迈阿密》（CSI: Miami）、《海军罪案调查处 洛杉矶》(NCIS: Los Angeles) 和《疑犯追踪》（Person of Interest）等等。



■Warren Kole在《疑犯追踪》中的造型。

而他也逐渐争取到了一些颇为关键的角色，例如《反恐 24 小时》中的特工 Brian Gedge，《芝加哥法则》（The Chicago Code）中的 Ray Bidwell、《杀手信徒》（The Following）中的 Tim 'Roderick' Nelson 以及《灵医》（Mental）中的 Rylan Moore 等等。

在 2012 年的时候，他甚至得到了一个重要的机会，能够和 Michael Ealy 一起主演搞笑探案剧《共同法则》。剧中他扮演斯文而且循规蹈矩的侦探 Wes Mitchell，和 Michael Ealy 扮演的野路子侦探 Travis Marks 被硬安排成一对搭档，两人从此开始了一段互相拆台又不得不联手协作的搞笑关系，他们之间的关系甚至差得被上司强行派去参加婚姻咨询来学会如何相处。剧中 Warren Kole 的表演其实非常有意思，一点也不输给谐星天赋十足的 Michael Ealy。可惜这部剧收视一直没有太大起色，播完一季便草草收场。



▲Warren Kole（左）与Michael Ealy（右）在《共同法则》中的剧照。

随后 Warren Kole 辗转于电影与电视剧配角当中，例如他在《复仇者联盟》里露了一脸，在《铁血城堡》里扮演了主要角色之一 David，还在美剧《跟踪者》里演了一个有不少戏份的配角 Trent Wilkes。

而等时间进入到 2016 年后，Warren Kole 才终于又迎来自己的一个高峰期，他在热门美剧《蓝海暮色》（Shades of Blue）中，扮演负责调查主角团队的 FBI 反腐败小组领导者 Robert Stahl，和作为主角的 Jennifer Lopez 有不少对手戏。除此之外，他也扮演了《神秘海域 4 盗贼末路》当中的主要反派角色之一：雷夫·阿德勒。和 Laura Bailey 饰演的娜蒂恩·罗斯一样，雷夫也是一个复杂的角色，并非是单纯的恶人，而且因为他的性格较为压抑，所以经常要用沉默和神情来表达他的情绪，这也对 Warren Kole 的表演提出了非常高的要求。他的实际表演水准如何？玩过游戏之后，相信大家心里都会有自己的答案。



▲作为Warren Kole在游戏配音领域扮演的第一个角色，雷夫·阿德勒的性格表现难度显然是对他的一大挑战。

日版配音演员

虽然一眼看上去，《神秘海域》的日语配音名字可能很多都比较陌生，但如果你了解他们，或者看完这篇文章之后，你会发现这个阵容是真的众星闪耀。他们并不是我们现在常见的那些出道只有几年，被包装起来，加以炒作或者捧红的新人，他们几乎每一位都有10年以上的资历！演出过无数经典作品和角色，可以说每一位无论实力还是资历都不负《神秘海域》这块金字招牌。

主角团队

●东地宏树

饰演:内森·德雷克

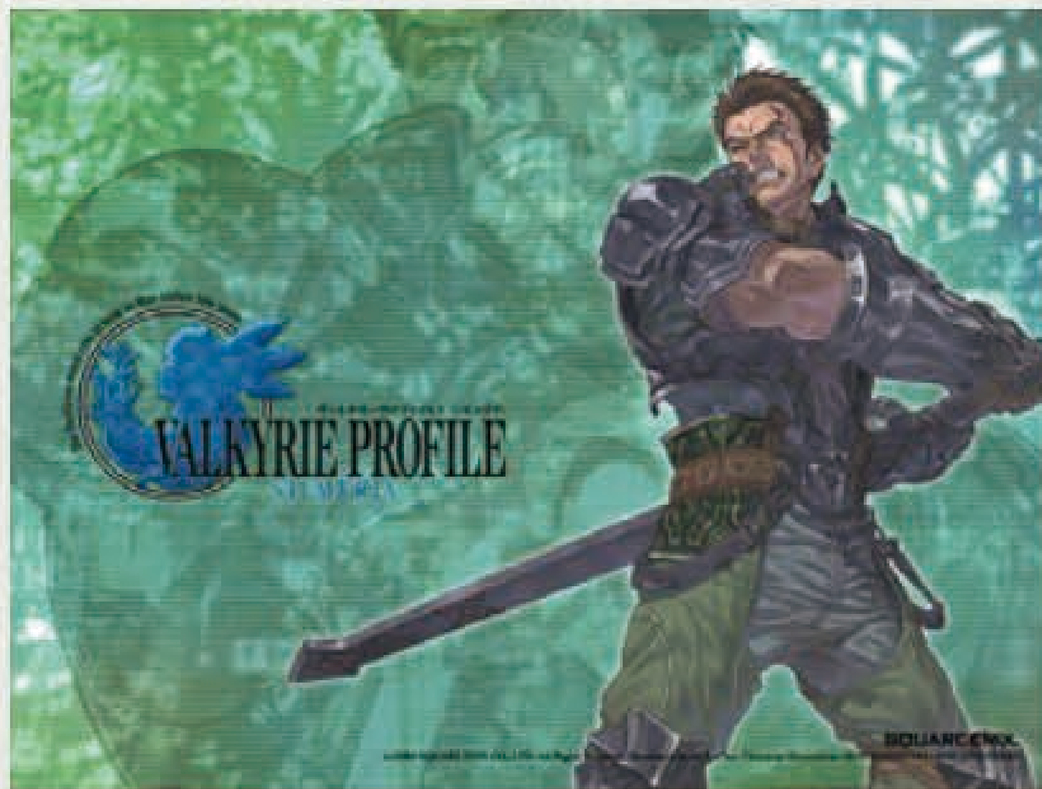


全名：东地宏树（とうち ひろき）
出生日：1966年5月26日（50岁）
出生地：日本，东京都
所属事务所：大泽事务所
职业：演员、配音演员、解说员
职业生涯：1988年出道至今
著名扮演角色：
克里斯·雷德菲尔德（《生化危机》系列日版）、亚琉哲（《女神侧身像》系列）、修斯·沃连（《星之海洋》）

个人简历

喜欢知名开发商Tri-Ace出品的玩家相信对东地宏树的名字都不会感到陌生。东地宏树在作为声优出道的早期可以说是Tri-Ace社的御用声优，像"《星之海洋》系列"和"《女神侧身像》系列"等Tri-Ace有名的作品里面几乎都可以听到他的声音。除了上面提到的作品之外，比较有名的角色还有"《战国无双》系列"中的立花宗茂，动画《圣魔之血》的男主角亚伯·奈特罗德等等。不过比起在ACG领域，电影和电视剧的日语"吹替版"才是他最活跃的舞台。他曾担任过很多知名影星的专属日语配音，比如温特沃思·米勒、威尔·史密斯、山姆·沃辛顿，还有金城武等等，而为温特沃思·米勒主演的《越狱》日语版配音则可以说是他的代表作之一。

东地宏树其实最早是以演员身分出道的，但是比起辉煌的声优事业，他的演员生涯只能用惨淡来形容。他出生于书法世家，父亲是有名的书法家东地沧厓，而母亲和姐姐都是都是书法的教师。他本人也曾经憧憬书法家的生活，能像他父亲那样"每天睡到自然醒，晚上可以打打麻将，或者一边听演歌一边写字。"而成为演员是他大学时期的梦想。因此他选读了日本大学艺术学部的演剧学科，这也间接为他后来的声优事业打下了基础。毕业之后他便加入了一个知名度很低的小剧团"豪势堂"，并开始参与各种舞台剧和电视剧的演出。虽然东地宏树有着不差的长相，但却一直只能接到一些路人甲乙丙之类的角色。他曾经说过"如果当不成演员的话，就会像父亲那样去当一名书法家。"可即使如此，他却始终没有放弃演员的事业，默默无闻地一晃8年就过去了，直到Tri-Ace向他伸出了橄榄枝。当时Tri-Ace提拔了他参演《星之海洋》的配音，从演员生涯中积累下来那不输专业声优的演技得以初次展现。此后Tri-Ace其他大作都邀请了他配音，特别是"《星海》系列"里面几乎每一作（除了《5》），他都以不同的角色参与演出。



▲重剑士亚琉哲在《女神侧身像》正统两部作品中都有非常出彩的表现，实力在队伍中也是首屈一指的。

1998年香港电影《安娜玛德莲娜》推出日语吹替版时，经理人为金城武寻找合适的日语配音时选中了东地宏树并向他提出了邀请，这就成为了东地首次参与海外电影配音的工作。而让他正式进入声优圈子的，则是《黑衣人》电影的吹替版。当时，作为威尔·史密斯粉丝的东地宏树参与了《黑衣人》配音面试，并且最终凭借实力通过了面试，成为了他偶像的日语配音。自此之后，他接到了很多外语电影和电视剧的配音工作，一方面是因为他精湛的演技和实力，另一方面是因为他浑厚的低音声线很适合配成熟的中年男性，以及一些热血型的男性角色。而这类角色在欧美电影里面是非常常见的。2005年"《越狱》系列"电视剧在日本地区播放并大受好评，为男主角温特沃思·米勒配音的东地宏树也藉此打响了名气。


▲《星之海洋2》中敌我双方的角色他都有参演，而相比起那个没什么个性的同伴，作为BOSS登场的米迦勒是无数玩家们的恶梦，不少玩家被他发大招时一句"哇~好热！"所洗脑。


▲从初代重制版开始，在"《生化危机》系列"的《6》《启示录》《跨界计划2》中的克里斯都是由他所配音。

如今他已经成为了日语吹替版电影/电视剧中几乎不可或缺的声优，至今已经演绎过数以百计的角色。很多知名大片的日语配音名单中都能看到他的名字，比如《阿凡达》、《霍比特人》等等，在超级英雄电影里面也有很活跃的表现，比如"《超人归来》系列"电影中的超人，"《钢铁侠》系列"中的JARVIS都是由他配音。我们所熟悉的中国电影自然也不例外，在《十月围城》和《杀破狼》日语版中他为甄子丹饰演的角色配音，此外还有《三国之见龙卸甲》中刘德华所饰演的赵云，《无极》中张东健饰演的昆崙等等。

在日语吹替版的游戏里面里除了内森·德雷克之外，同样由 Nolan North 配音的戴斯蒙德·迈尔斯（《刺客信条》系列）日版也是由东地宏树所配音，因此两人之间其实颇有缘分的。今年即将发售的《最终幻想 15》里也有东地宏树参演的角色，表现值得期待。

经典配音作品推荐

鉴于除了声优控之外我想应该没人会看日语吹替版的电影，所以除了上面提到的作品之外，这里再推荐一些其他东地宏树配音游戏或电视动画作品。

游戏

推荐作品	发行商	上市日期	配音角色
战国无双3	Koei Tecmo	2009年12月3日	立花宗茂
.hack//G.U.	NBGI	2006年5月18日	オーヴァン
纸箱战记W	Level-5	2011年6月16日	桧山莲
跨界计划2 勇敢新世界	BNEI	2015年11月12日	克里斯·雷德菲尔德

动画

推荐作品	放送时间	配音角色
驱魔少年	2006年10月3日	クロス・マリアン
黑执事	2008年10月	バルドロイ
NEEDLESS	2009年7月	アダム・アークライト
心灵侦探 八云	2010年10月	后藤和利
Rewrite	2016年7月	江坂宗源

●千叶繁

饰演：维克托·苏利文



艺名： 千叶繁（ちば しげる）
本名： 前田正治（まえだ まさはる）
出生日： 1954年2月4日（62岁）
出生地： 日本，熊本县菊池市
所属事务所： 81Produce
职业： 演员、配音演员、解说员、音响监督
职业生涯： 1976年至今
著名扮演角色： 桑原和真（《幽游白书》）、巴尼拉·巴特勒（《装甲骑兵》）、一堂零（《高校奇面组》）、努力超人/杉田努力（《行运超人》）

个人简历

知名老牌声优，除了声优之外还兼任过演员、音响监督等职务。可以说是日本声优界里非常老资历的人物。

千叶繁原名前田正治，艺名之所以用“千叶”这个姓氏是因为他喜欢的演员千叶真一本名跟他一样姓“前田”。他的少年时代正值日本战后经济高速发展的时期，城市工厂需要大量的劳动力，所以他在中学（相当于初中）毕业之后就随着当时的集团就职活动，离开比较偏远的家乡熊本县来到了东京，在日立横滨工场开始了勤工俭学的日子。后来他与朋友一起参加了一个名为“富士剧团”（剧团フジ）的面试并且合格通过，从此开始了演艺事业。由于当时年轻力壮，加上中学时代还当过体操部的队长，因此他当时还当过特技替身演员。

1976 年，原作水岛新司的棒球漫画改编动画《ドカベン》就是千叶繁作为声优的出道作，然而当时声优并不像现在这样可以一夜成名，所以他在很长一段时间里面只接到一些龙套，或者戏份不是很重要的角色。直到他第一次演绎主角，已经是 9 年之后，即 1985 年《高校奇面组》动画化时候的事情了。但即使如此，千叶繁依然很活跃地参与各种动画的配音，而且不少作品里面都一人演绎了多名的角色。逐渐地，他所配的角色存在感甚至有时候盖过了作品的主角。比较有代表的就是 1984 年《北斗神拳》里他演出多名反派的同时还担任旁白，其让观众们都燃起来的下集预告旁白受到了一片好评。此外这里也有一段逸闻，他配角色被打倒时候，其充满热情的即兴惨叫演出还感染了其他配音成员，使得他们被打倒时也尽情地即兴惨叫（当然也导致了不少录音被 NG）。



▲千叶繁在《北斗神拳》演绎热情惨叫的时候，还试过偷偷地把自己的名字“ちぃ-ぶわぁ！”喊出来，当然结果是被NG了。



▲《幽游白书》中的桑原和真相信对国内的80、90后来说是非常熟悉的角色。

这样日积月累之下不仅配音功力在不断提高，而且也让他结识了一位对他的事业有深远影响的人，那就是知名监督押井守。他们在 1980 年的动画《尼尔斯骑鹅旅行记》开始结识，后来千叶繁在《福星小子》演出龙套的表现受到了押井守的关注，之后两人的合作不断增加。押井守首次监制的真人电影《红色眼镜》可以说就是为千叶繁专门打造的电影，而且这部原本预算很低的电影作品后来还发展成了一个系列，并且千叶也有继续参与演出。千叶不仅在声优界表现活跃，在电视剧——特别是特摄片中也经常出现，比如《五星战队》《忍者战队》《海贼战队》等都有出演。

1989 年押井守监制 OVA 动画《先祖大人万万岁！》中，首次邀请了千叶繁担任音响监督，藉由这些机会，千叶也开始向音响制作业方向发展。后来还担任了演员育成所 C&O ActorsStudio 的所长，致力于培养后辈演员。



►在《电兽战队》中千叶繁以拉风的形象真人演出。

经典配音作品推荐

动画

推荐作品	放送时间	配音角色
机动警察	1989年10月	シバシゲオ
铁胆火车侠	2002年4月	黑魔头
六门天外	2000年1月10日	柊一郎兵衛
宇宙战舰大和号2199	2013年4月	佐渡酒造

●井上和彦

饰演：山姆·德雷克



全名： 井上和彦（いのうえ かずひこ）
出生日： 1954年3月26日（62岁）
出生地： 日本・神奈川县横滨市
所属事务所： B-Box
职业： 演员、配音演员、解说员、音响监督
职业生涯： 1973年至今
著名扮演角色： 009/岛村乔（《人造人009》）、迦楼罗王力伽（《天空战记》）、旗木卡卡西（《火影忍者》）

个人简历

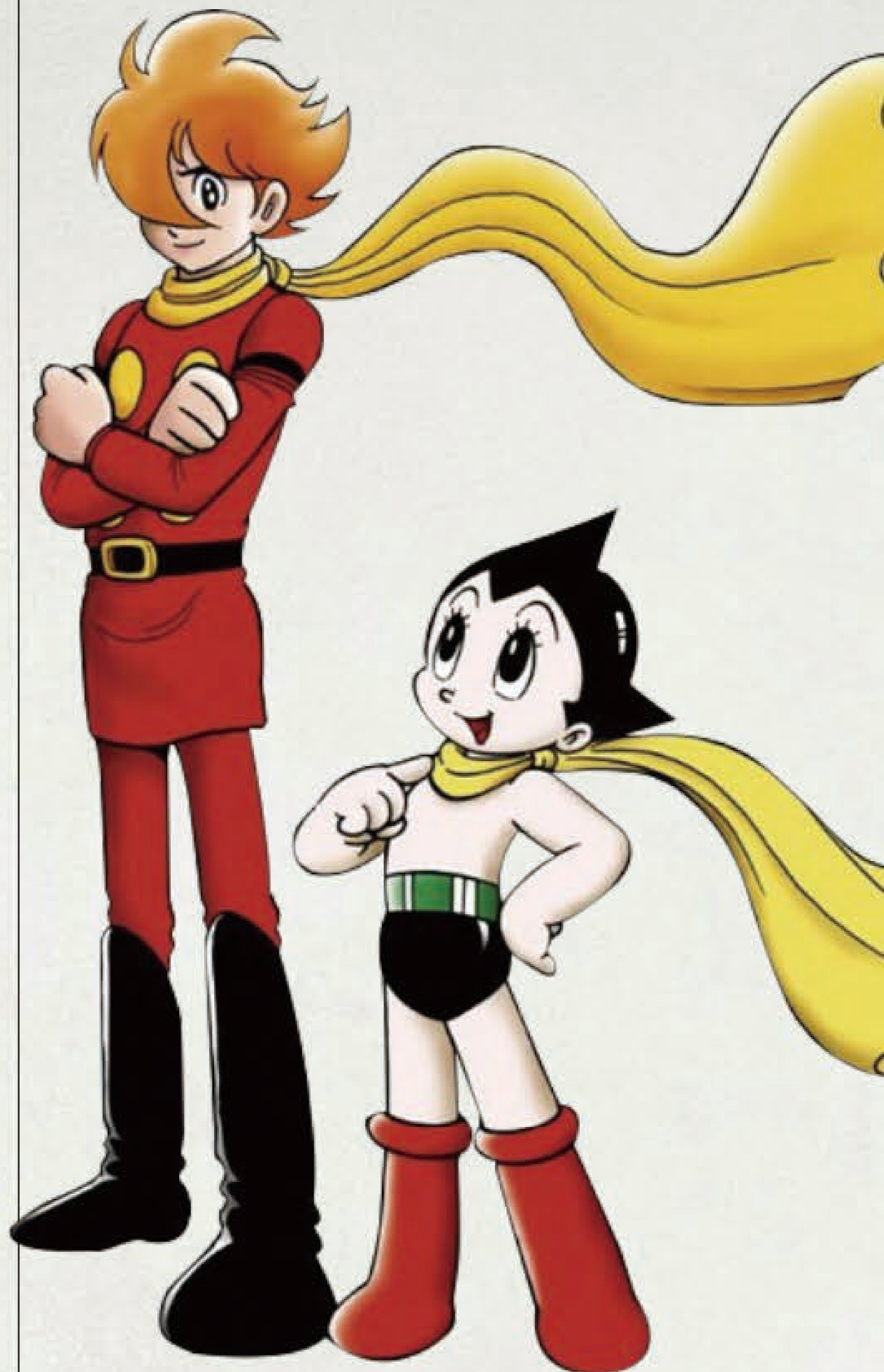
非常知名的实力派声优，从上世纪 70 年代出道至今从演、配音经历超过 40 年依然活跃在第一线。他有着独特而且具有魅力的声线，因此演出过很多帅气美男类型的角色（日语中称为“二枚目”角色），即使年过半百他的声音特质依然没有改变。到了 2000 年，已经将近 50 岁的他还在动画《万有引力》中演绎青年角色由贵瑛里。这在声优界也是非常罕见的。而且他擅长演绎和塑造各种与众不同的角色，不论正派还是反派都驾驭自如，近年来还有旗木卡卡西这种导师型的角色，以及《夏目友人帐》中的贱萌贱萌的喵咪老师这种极具个性的角色等等，可演绎范围非常广，具有代表性的成功角色可谓不胜枚举。


▲形象“妖艳”的迦楼罗王力伽就是由井上和彦演绎的。

井上和彦在高中毕业之后原本想当一名保龄球运动员，因此到了保龄球场就职，可惜他不善于与人交流，做了半年之后就辞职了。此后他还受到了严重的心理挫折，甚至曾经把自己关在单人公寓里数十天，让邻居差点以为他死在公寓里面。之后他到电视台的道具部打工，随后被一个想当声优的好友拉着一起去参加声优养成所的考试，结果他顺利通过了，而朋友反而落选了。之后他一边打散工一边接受培训，最后进入了青二 Production。他第一份配音工作是电视广告，结果意外地这个广告在全日本广告放送联盟所举办的广告大赛中获奖，这让他得到了作为声优的自信。1973 年他在动画《魔神 Z》配一名无名的士兵出道，然后到 1977 年，他终于在《超合体魔术机器人》中获得了第一次主演的机会。之后，石之森章太郎的名作《人造人 009》中他还饰演了男主角岛村乔，从此确立了他“二枚目”的声优路线。之后 1988 年的《美味大挑战》中演出山冈士郎这名复杂的角色则给他的事业带来了第二次转变，此后他在动画、海外影视配音、旁白等各个方向开始活动，活动范围变得非常广。

2000 年代开始他还开始担任过音响监督和录音监督的工作，负责过的作品包括石之森章太郎的名作《人造人间キカイダ－THE ANIMATION》、PS2 游戏《机动新选组 萌之剑》等。海外影视作品方面他参与配音的作品也很多，其中主要由他负责的著名影星有艾伦・艾克哈特、约翰・特拉沃尔塔、汤姆・汉克斯等等，当然还有我们大家非常非常熟悉的刘德华，其中又包括《寒战》《桃姐》等电影。


▲如果别人说“声优都是怪物”，那50岁的井上和彦给二十来岁的由贵瑛里配音就是最好的例证。


▲《人造人009》确立了他“帅哥专业户”的声优路线。

经典配音作品推荐

推荐作品	放送时间	配音角色
JOJO的奇妙冒险	2012年10月	卡兹
百兽王GoLion	1981年3月	黄金旭
机动战士高达AGE	2011年10月	菲利特・明日野（第二部以后）
机动战士Z高达	1985年3月	杰利特・梅萨


▲而巧合的是，在《生化危机》的初代的日语版中，克里斯就是由井上和彦配音的，在《神海4》中他与东地宏树分别演绎两兄弟，不得不说选声优的人实在太会挑了。

●永岛由子

饰演：伊莲娜·费雪

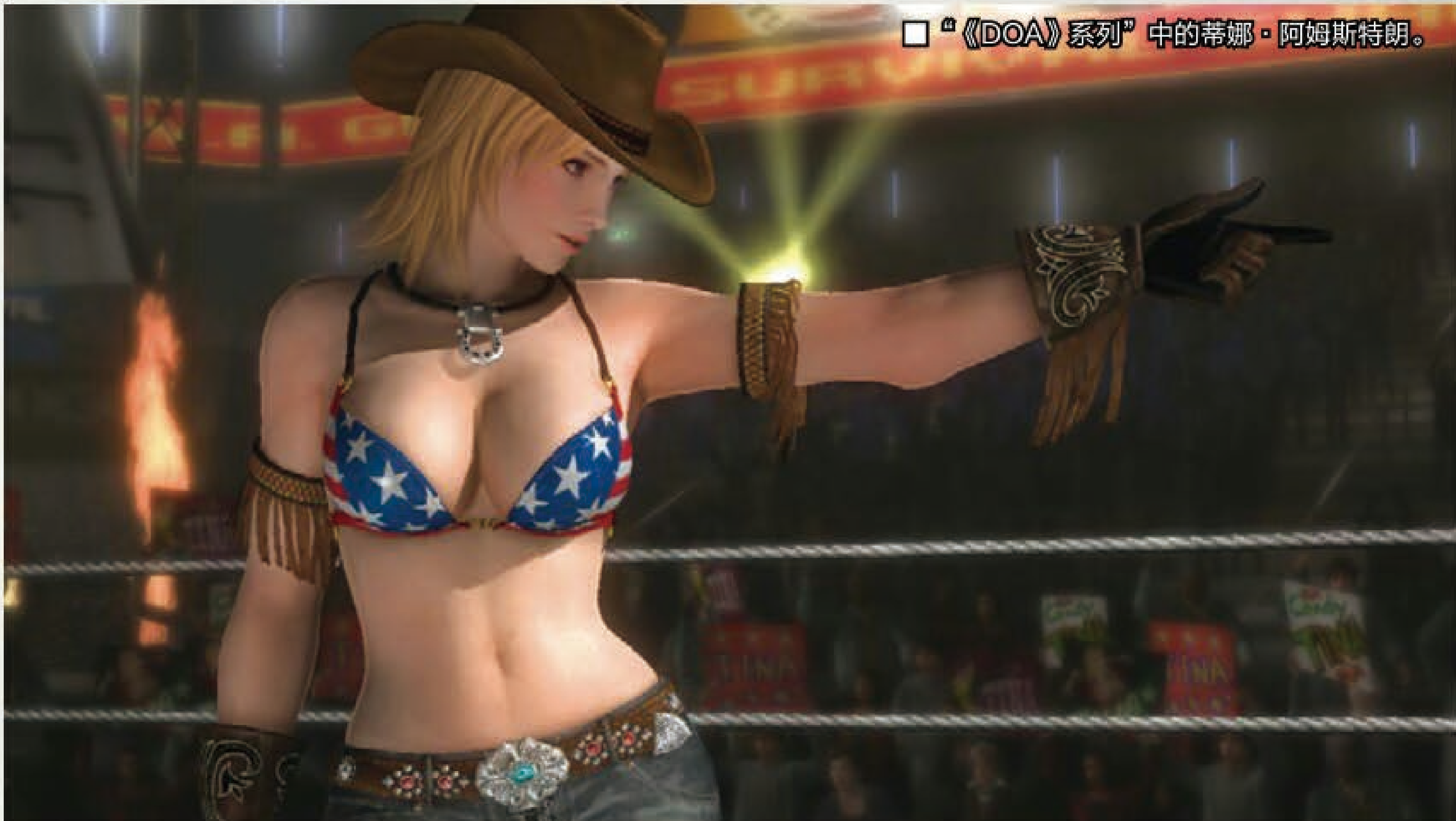


全名：永岛由子（ながしま ゆうこ）
出生日：1970年7月3日（45岁）
出生地：日本·大阪府
所属事务所：青二Production
职业：声优、解说员
职业生涯：1992年至今
著名扮演角色：女忍者（《战国无双》系列）、オペラ·ベクトラ（《星之海洋2》PS版）、蒂娜·阿姆斯特朗（《死或生》系列）

个人简历

永岛由子是一位在20世纪90年代比较活跃的女声优。她毕业于关西外语短期大学，之后在著名的声优事务所青二Production旗下的声优育成机构青二塾接受培训，这所青二塾可说是人才辈出的地方，非常多知名的声优都是从青二塾出来的，其中包括绿川光、桑岛法子、野中蓝等等。永岛由子作为青二塾大阪校第8期毕业生毕业，之后便加入了青二Production开始了声优工作。1995年动画《霸王大系龙骑士》中开始崭露头角，之后在《怪盗圣少女》《机动战舰抚子号》等动画中都有比较活跃的表现，不过比较不走运的是她在动画领域几乎没什么当女主角的机会。2008年她与同样是声优的上田耀司结婚并诞下一女，此后参演的作品也大幅减少。

由于大阪府出身，所以她演绎关西腔的角色也比较多。但是成熟的声线在演绎妖艳性感的角色时有非常出色的表现，比如“《DOA》系列”的美国籍性感女神蒂娜·阿姆斯特朗（Tina Armstrong）就是她所演绎。她还是知名影星莎拉·杰茜卡·帕克的专属日语配音，曾参与了莎拉大部分作品的日语版配音工作，其中比较有名的自然是“《欲望都市》系列”，还有《蒸发的摩根夫妇》等等。所以《神秘海域》选择她担任女主角伊莲娜的日语声优可以说是非常合适的人选。



□“《DOA》系列”中的蒂娜·阿姆斯特朗。

经典配音作品推荐

动画

推荐作品	放送时间	配音角色
怪盗圣少女	1995年10月	高宫リナ
机动战舰抚子号	1996年10月	エリナ·キンジョウ·ウォン
超能奇兵	2001年7月	桐生水守

●胜生真沙子

饰演：克罗伊·弗雷泽

艺名：胜生真沙子（かつき まさこ）
本名：塩野雅子（しおのまさこ）
出生日：1958年10月15日（57岁）
出生地：日本，青森县八户市
所属事务所：81Produce
职业：配音演员
职业生涯：1982年至今
著名扮演角色：北岛玛雅（《玻璃面具》）、蕾哥亚·朗特（《机动战士Z高达》）、海王满（《美少女战士》）、纲手（《火影忍者》）



个人简历

30年以上资历的老牌声优，虽然你可能没听过她的名字，但如果你是ACG爱好者的话，绝不可能没听过她的代表作。特别是80年代到90年代之间她参演的经典作品多不胜数。她从1982年开始进入声优行业，出道作品是改编自美国作家杰克·伦敦的小说《白牙》的动画版。虽然也是从龙套角色开始，但跟千叶繁一样在出道当年就在多部作品中一人演绎了多名角色。很快地，出道第二年就在《超时空世纪》和《未来警察》这两部知名动画中获得了重要角色的配音机会。1984年昭和版的《玻璃面具》开播，出道仅两年的她就迅速获得了女主角北岛玛雅的演绎机会，这在当年声优还不像现在那样当成偶像来包装炒作的年代可以说是非常难得，同时也是她实力的最好证明。二十多年后平成版《玻璃面具》推出剧场版的时候，虽然配音阵容已经发生了改变，但是胜生依然在其中饰演了姬川歌子一角（这名角色正是女主角玛雅的竞争对手姬川亚弓的母亲）。胜生与千叶繁参演的作品也有不少交集，比如都参演过《北斗神拳》《龙珠》等作品，而且在千叶首次当主角的《高校奇面组》中她还饰演了班主任老师。

胜生真沙子的声线有着凛凛的气质，演绎知性或者强

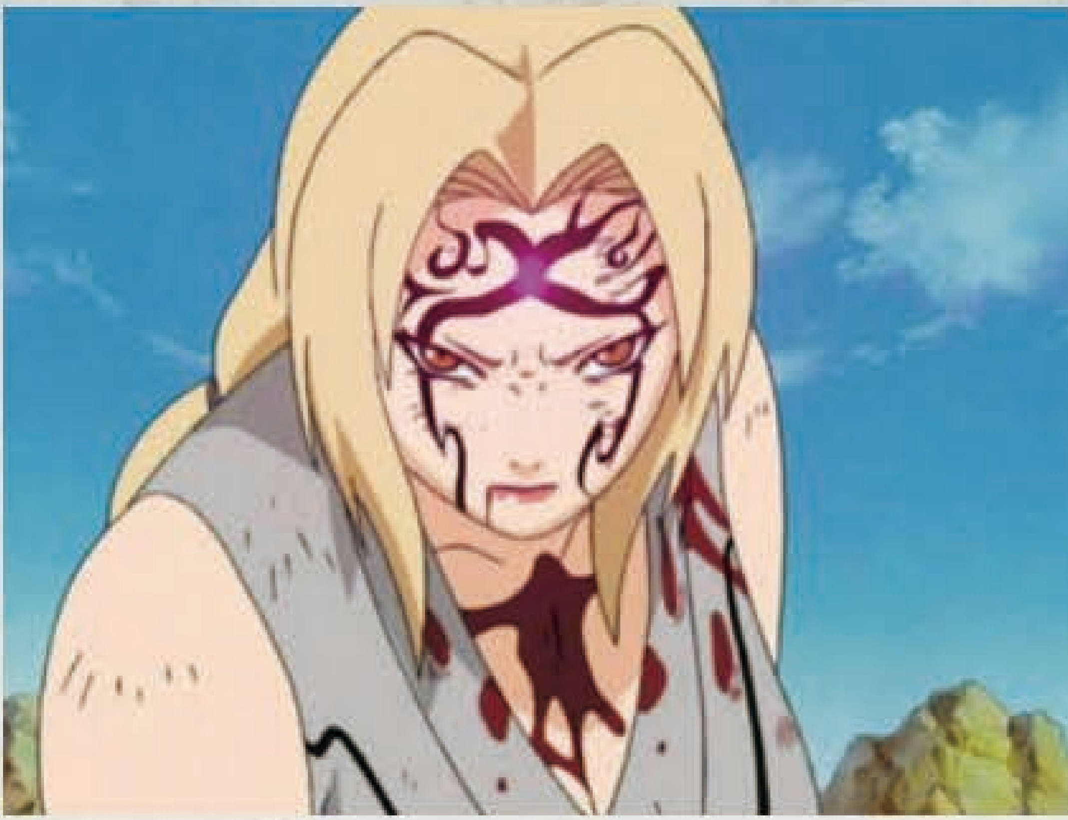
大的女性比较多，而且无论演女主角还是坏人都收放自如，可演绎的角色种类很多。当然她接工作的范围也很广，除了动画之外还有广播剧 CD、旁白甚至外国影视作品的吹替版等等。很多欧美知名影星的电影都是专门由她来配音，其中包括：朱丽安·摩尔、金·卡特罗尔、朱迪·福斯特、莎朗·斯通等等。参与吹替的电影和电视剧超过 300 部。

胜生真沙子本人的兴趣爱好也非常广泛，喜欢滑雪、唱卡拉 OK、织东西、去旅行，偶尔还会被竹内顺子约去打高尔夫球等等。



▲海王满（《美少女战士》）





▲从蕾哥亚·朗特到现在的纲手，胜生真沙子演绎的女强人形象深入人心。

经典配音作品推荐

胜生真沙子参与配音的动画真的非常多，除了上文提到的作品之外这里再挑选了一些她担任了重要角色或者戏份比较重的作品。

动画

推荐作品	放送时间	配音角色
铠传	1988年4月	迦游罗
超音战士	1988年4月	梅茉莉·珍
勇者斗恶龙 阿贝尔传说	1989年12月	提亚拉
料理爸爸	1992年4月	荒岩虹子
口袋妖怪XY&Z	2015年10月	超能系馆主

●石冢运升

饰演：查理·卡特



全名： 石冢运升（やまじ かずひろ）
出生日： 1951年5月16日（65岁）
出生地： 日本·福井县胜山市
所属事务所： 青二Production
职业： 演员、配音演员、解说员
职业生涯： 1984年至今
著名扮演角色： 大木博士/旁白（《精灵宝可梦》系列）、藤原文太（《头文字D》）、田冈教练（《灌篮高手》）

个人简历

日本福井县出身的知名声优兼舞台剧演员。他进入演艺行业的契机就像少年漫画的标准套路那样，高中的时候首次在众人面前表演，自此之后就激发起了演剧之魂而进入演艺行业。之后加入了蔷薇座剧团，后转属到 Shakespeare Theatre，参与各种舞台剧的表演。1984 年次原隆二的漫画《よろしくメカドック》动画化，石冢运升也藉由这部动画声优出道。

石冢运升自己老家是开摩托车店的，他本人的爱好也是开摩托车，而且即使过了 30 岁还经常去飙车。可能是出于巧合，他配音的动画不少都是跟赛车有关，比如出道作《よろしくメカドック》，以及后来更知名的《头文字 D》等等。石冢本人的外貌比较狂野，声线也带有厚重感，所以他配音的角色很多长辈型的角色，从坏蛋到热血汉演绎范围很广，其中也有像大木博士那样温厚型的角色。有趣的是《精灵宝可梦》里面他还演绎了一小部分口袋妖怪的叫声，刚接这部动画配音的时候他说坚决不给口袋妖怪配音，结果就在第一集就被“打脸”，配了袭击主角的烈雀。

近年来石冢运升的声优活动依然非常活跃，比如《机动战士高达 OO》中他演绎的“俄罗斯荒熊”谢尔盖·斯密尔诺夫，还有《JOJO 的奇妙冒险 星尘斗士》中的二乔——乔瑟夫·乔斯达，这些都是相当有人气的角色。除此之外，他还开展了一些朗读指导的活动，用自己的从业生涯的经验给新人们指导演技和配音。



■大木博士是无数人童年展开冒险时的第一位导师。



■国内人称“熊叔”的谢尔盖·斯密尔诺夫有着不输主角们的人气。



■去年热播完《JOJO》第三部中，石冢运升演绎的二乔令人难忘。

经典配音作品推荐

推荐作品	放送时间	配音角色
赏金猎人	1998年4月	杰特·布莱克
机动战士高达OO	2007年10月	谢尔盖·斯密尔诺夫
龙珠 改	2009年4月	撒旦先生
钢之炼金术师	2009年4月	冯·霍恩海姆
魔术快斗	2010年4月	中森银三
军火女王	2012年10月	雷姆
JOJO的奇妙冒险 星尘斗士	2014年4月	乔瑟夫·乔斯达

●世户纱织

饰演：玛丽莎·蔡司



全名：世户さおり（せと さおり）
出生日：1982年9月3日（33岁）
出生地：日本·埼玉县
所属事务所：现无
职业：舞台演员、配音演员
职业生涯：2005年至今
著名扮演角色：坂本美绪（《强袭魔女2》）

个人简历

出身于埼玉县的声优兼舞台演员，她的兴趣是家庭聚会和制作料理，而且很喜欢酒会，而她的个人档案里写着自己的特技是葬礼司仪……她曾经因为父亲工作的关系在英国生活了8年时间，回国之后因为看《X档案》并且喜欢上斯嘉丽的声优户田惠子，因此立志自己也要当声优。她生活在欧洲的时候朋友曾经借她《火焰之纹章 暗黑龙与光之剑》的漫画，从此认识了《火焰之纹章》这部作品。但是到当上了声优并且接到了《火焰之纹章 觉醒》的配音邀请时，才发现这个系列是游戏。此后她就喜欢上了这个系列并沉迷到游戏中。

她参与过不少动画和游戏的配音，但是主要角色不多，目前工作重点是海外影视作品的配音，黛米·洛瓦托的作品有不少都是她负责配音。而且还配过《X战警》中的欢欢（Jubilee）、还有《HEROES》中的莫妮卡（第二季那个拥有动作模仿能力的女生）等角色。



▲世户沙织演绎的角色是《黄金深渊》中德雷克的伙伴玛丽莎·蔡司。



▲蕾切尔在《启示录》中的戏份并不多，还好DLC一定程度上补完了这个怨念。



▲千叶纱子结婚之后，《强袭魔女》中的坂本美绪的配音工作就由世户沙织来接替。

经典配音作品推荐

相比起动画作品，她参与的游戏相对更多而更有代表性，所以这些列举一部分推荐作品。发售时间均以日版为准。

游戏

推荐作品	发行商	上市日期	配音角色
火焰之纹章 觉醒	Nintendo	2012年4月19日	アンナ、セレナ
火焰之纹章if	Nintendo	2015年6月25日	ル－ナ
生化危机 启示录	Capcom	2013年5月23日	蕾切尔
塞尔达无双	Nintendo	2014年8月14日	塞尔达公主
暗黑破坏神Ⅲ	Blizzard	2014年1月30日（日版）	女法师
活至黎明	SCE	2015年8月27日	贝丝、汉娜

反派角色

●土师孝也

饰演：加百列·罗曼



艺名：土师孝也（はし たかや）
本名：加藤孝也（かとう たかや）
出生日：1952年9月8日（63岁）
出生地：日本，东京都
所属事务所：Aptepro
职业：演员、配音演员
职业生涯：1974年至今
著名扮演角色：斯内普教授（《哈利波特》系列）、托奇（《北斗神拳》）

个人简历

土师孝也作为艺人兼声优，他的工作范围非常广泛，不仅演出电视剧、电影、舞台剧，还参演了很多动画配音，以及海外电视剧和电影的日语配音。虽然很多都是龙套或者戏份不太重的角色，但是其数量上绝对是他人难以企及的。

土师孝也从武藏工业大学附属高等学校毕业之后进入了桐朋学园艺术短期大学专攻艺术课演剧专业，毕业之后他加入了“青年座剧团”，此后他便活跃于剧团举办的各种舞台剧中，开始了演艺生涯。除了演出舞台剧之外，他偶尔还会在各种电视剧、特摄片中出现，比如《假面骑士BLACK》《特命战队VS海



■土师孝也配音的角色中，最经典的就是阿伦·瑞克曼的斯内普教授。

贼战队 大电影》以及今年热播的《假面骑士GHOST》等作品中都能找到他。至于声优的工作，最早可以追溯到1983年的《银河疾风》和《圣战士丹拜因》，早年比较有名的配音角色还有《北斗神拳》中的托奇和阿米巴等角色。特别是托奇那句经典台词“你的死兆星正在天上闪耀！”就是由他说出的。

不过虽然几乎每年都有他参与配音的动画，到今年最新的《甲铁城的卡巴内利》中都能找到他的名字，参演游戏的数量也非常多，但可惜都是龙套为主，有重要戏份的角色却寥寥可数，演出的电视剧也是这样。相比起ACG领域，他在海外电影和电视剧的配音则活跃得多，参与吹替的电影和电视剧有数百部，其中最为有名的就是在《哈利波特》系列”中，替阿伦·瑞克曼所演绎的斯内普教授配音。此外亚历克·鲍德温部分电影的日语版，比如《新抢钱夫妻》也是由他负责配音。近年在网上有大量恶搞的94版《三国演义》在当年引进日本的时候，他还为其中的马岱进行了配音。

近年来，土师孝也加入了声优育成所担任讲师，专注于培养年轻的新晋声优。

经典配音作品推荐

推荐作品	放送时间	配音角色
火影忍者 疾风传	2007年2月	角都
未来日记	2011年10月	ジョン・バックス（11th）
名侦探柯南 纯黑的恶梦	2016年	James Black
甲铁城的卡巴内利	2016年4月	坚将

●奥田启人

饰演：安多·纳凡诺



全名： 奥田启人（おくだ けいじん）
出生日： 1972年1月27日（44岁）
出生地： 日本·埼玉县
所属事务所： Theatre Echo
职业： 演出家、配音演员
职业生涯： 1999年至今
著名扮演角色： Charles Gunn（《夜行天使》系列）、蟹老板（《海绵宝宝》）

个人简历

奥田启人是日本演员兼声优，不过关于他的履历和资料非常少，所以这里只能简单地介绍一下。他毕业于法政大学文学部英文学科，毕业之后曾加入过文学座演剧研究所，现在是剧团Theatre Echo的文艺演出部成员。同时，他也是演剧企划集团东京BLOODYFOOL的总裁兼剧作家和演出家，被剧团的成员们昵称“奥田曼”（オクダーマン）。除了参与剧团的各种演出之外，也会参加电视动画、游戏、外语电影的配音工作。有记录的他最早参与配音的作品是1999年在日本上映的美国动画《Home Movie》，在该动画中他参与了Dwayne和Andrew两名主要角色的配音。之后从1999年到2010年间每年都有参与各种动画和游戏的配音，不过角色都是戏份很少的龙套。比如在《战国BASARA》里面的普通士兵等等。

他参与过的海外电影配音也比较多，而“《夜行天使》系列”中的Charles Gunn则是他初次演出重要的角色。


□蟹老板（《海绵宝宝》）

●高木涉

饰演：埃迪·拉加



全名： 高木涉（たかぎ わたる）
出生日： 1966年7月25日（49岁）
出生地： 日本·千叶县君津市
所属事务所： ARTSVISION
职业： 演员、配音演员
职业生涯： 1987年至今
著名扮演角色： 卡洛德·兰（《机动新世纪高达X》）、鬼冢英吉（《GTO》）、小岛元太/高木涉（《名侦探柯南》）

个人简历

高木涉是胜田声优学院的第5期毕业生，胜田声优学院也是一家培养出众多第一线声优的知名学院（可惜在2015年由于校长年事已高而关闭了），与高木涉同期毕业的成员中就有三石琴乃、横山智佐、森川智之等为广大游戏玩家所熟知的名声优。在声优学院毕业之后，高木涉便在1987年的电视动画《妙手小厨师》中正式出道，不过当年只参演了这一部动画，而且出演的角色都是龙套。不过出道之后，高木涉非常积极地接各种配音工作。终于在1991年的《装甲拯救队》中获得了主角队成员“天神林ケン”的演绎机会。自此之后，他每年都会参与十多部动画的演出，当中也不乏一些重要角色。

1996年《名侦探柯南》开播，被选为少年侦探团成员小岛元太声优的高木涉也因此获得了一个长期稳定演出的机会。而且同年在参加《机动新世纪高达X》的试音中，原本想选配角威姿·苏的他还被推荐成了男主角卡洛德·兰的声优，可以说这一年是他事业开始


▲卡洛德·兰（《机动新世纪高达X》）

腾飞的一年。到了 00 年代，高木涉参演的动画作品有增无减，而且《哆啦 A 梦》《鬼太郎》这两部老牌动画声优换代，他分别被选上了老师和鼠男两名颇为重要的角色的接班人。

新人时代的高木涉是业内有名的“迟到狂魔”，最离谱的一次是原定早上 10 点开始录音，结果他 11 点才醒来，然后心里想着反正都已经迟到了先给经理人打电话道个歉，然后喝杯咖啡洗个澡最后再慢慢去录音室。不过近年已经改掉了这个恶习，并且会调整作息时间，经常第一个到达录音室。

高木涉配音的个人特色是喜欢即兴发挥，原本在声优业内，录音的时候是要严格按照台词本来读的，但是这个规则对高木例外似乎已经成为了业界共识，还经常因为高木的即兴发挥而导致台词本反过来要改的情况。同僚草尾毅甚至还吐槽他几乎“三分之二的台词都是即兴发挥。”按他本人的说法是为了缓和录音现场的气氛，或者让大家的热情维持下去才即兴发挥的。而且他的即兴发挥也绝对不是随便乱搞，所以也有部分动画导演会为了追求声优的即兴发挥而特意邀请高木。当然，高木的即兴发挥风格也影响到很多人，其中就连老前辈千叶繁和山像香织都表示看到高木的即兴发挥之后，连自己也跃跃欲试了。

而关于他即兴演出演还有一个趣闻，相信喜欢《名侦探柯南》的观众都知道动画里面有一位与他同名同姓的刑警吧，这名角色原本在漫画里是不存在的。但是在动画第 66 话制作的时候，由于需要一名警官来描述事件的案发经过，所以在动画里面就原创了一位无名的警察，而当时小岛元太戏份还不是很多，所以声优高木涉便主动接下了这个角色。于是配音的时候目暮警官的声优茶风林即兴地向这个无名警察提问了名字，高木也顺便拿自己的本名来即兴回答。结果，这名角色连带名字还被原作者青山刚昌承认了，在后来的原作漫画里成为了重要角色。



▲强行乱入到作品中的声优。

除了动画配音之外，高木涉还参与了数百部海外电影、电视剧日语配音，小库珀·古丁、克里斯·洛克、杰克·布莱克还有西恩·威廉·斯科特这些美国影星的电影、电视剧都是由他负责配音的。



■高木涉因为在大河剧《真田丸》中倾力演出而成为话题。

今年他不仅在经典漫画《JOJO 的奇妙冒险》第四部改编动画中，担任了主角队成员虹村亿泰的配音，他本人还以演员身分出道，在堺雅人的大河剧《真田丸》中饰演了小山田茂诚，活跃度还在不断提升。

经典配音作品推荐

推荐作品	放送时间	配音角色
秀逗魔导师TRY	1997年4月	ヴァルガーヴ
头文字D	1998年	健二
第一神拳	2003年4月	青木胜
尸鬼	2010年7月	辰巳
JOJO的奇妙冒险 不灭钻石	2016年4月	虹村亿泰

●菅生隆之

饰演：佐兰·拉扎尔维克



全名： 菅生隆之（すごう たかゆき）
出生日： 1952年8月1日（63岁）
出生地： 日本 · 千叶县
所属事务所： 文学座
职业： 演员、配音演员
职业生涯： 1972年至今
著名扮演角色： 斩月（《死神BLEACH》）、轮入道（《地狱少女》系列）、雷禅（《幽游白书》）

个人简历

老牌声优菅生隆之如果只说他的名字大家可能会比较陌生，但是如果说他是《死神》里面的斩月大叔，还有《东京食种》里的芳村等角色，相信大家就会恍然大悟。菅生隆之是演员出身，他从 1974 年开始加入了日本文学座的附属研究所，并且在 1979 年成为文学座的正式演员，至今已经 30 多年的演出履历。这里再科普一下，文学座是日本一个非常有名而且有历史的剧团，成立于 1937 年，当时主旨是排除一切政治目的，纯粹追求娱乐并且以艺术至上主义来演出，是当时日本的新剧团代表之一，其附属演剧研究所在 1961 年成立。很多知名演员都是这里出身的，其中大家比较熟悉的就有“《如龙》系列”中桐生一马的声优黑田崇矢，以及真岛吾朗的声优宇垣秀成（而且他们两人还是同一期）。

菅生隆之除了演出舞台剧之外还会参演



▲斩月（《死神BLEACH》）。


▲芳村店长（《东京食种》）。

大大小小的各种电视剧，上世纪 90 年代开始参与动画和海外影视作品的配音，他的声音低沉而厚重，参演过的角色中以《幽游白书》中的雷禅和《死神 BLEACH》中的斩月最为著名。他配过音的《地狱少女》拍摄真人版的时候，还在第一集中客串出演。

当然如果光看动画演出履历，你可能还是觉得不咋样。但是他在海外影视作品的配音方面可就厉害得多了。他参与过的作品可谓多不胜数，光专门负责的影星有十多位，其中包括了让·雷诺、汤米·李·琼斯、雨果·维文、威廉·赫特等等，自然也参与了《指环王》和《霍比特人》等电影的配音，而让·雷诺当年在 PS2 游戏《鬼武者 3》中演出的时候，日语版也是由菅生隆之所配音的。除此之外，“《星际迷航》系列”电影中原本替史波克配音的声优久松保夫逝世之后也由他接手。

经典配音作品推荐

推荐作品	放送时间	配音角色
宇宙战舰大和号2199	2013年4月	冲田十三
东京食种	2014年7月	芳村

■作为让·雷诺的专属日语声优，《鬼武者 3》中的杰克也是由菅生隆之所演绎。

●神奈延年

饰演：哈里·菲林



艺名：神奈延年（かんな のぶとし）
本名：林延年（はやし のぶとし）
出生日：1968年6月10日（47岁）
出生地：日本·东京都品川区
所属事务所：青二Production
职业：配音演员、歌手、原童星
职业生涯：演员为1971年、声优为1991年至今、歌手为1995年至今
著名扮演角色：热气巴萨拉（《超时空要塞7》）、雷恩（《中华小当家》）、药师兜（《火影忍者》）

个人简历

神奈延年是从 90 年代活跃至今的实力声优，在声优领域从代表作《超时空要塞 7》成名以来演出了相当多有名的角色，他的声线比较粗而且辨识度高，适合演绎热血的青年系角色，或者是主角的竞争对手等，因此热血系的作品——特别是与机器人相关的作品演出数量非常多，而且在女生中有极高的人气。

神奈延年 3 岁的时候就以童星的身分加入演艺圈，当时还是用本名“林延年”，入行的契机是母亲看到年幼的他喜欢拿模型车一个人演小故事玩耍，就觉得如果让他去演戏的话会很有趣，于是就让他加入了日本儿童剧团，以童星的身分出道了。出道之后他演出了各种电视广告和电影，直到中学时期才为了学业而临时休止了活动。高中毕业之后加入了青社剧团开始了舞台剧演出，之后由于这些经历被声优事务所青二Production录取，1991 年在电视动画《勇者斗恶龙》中出演弗兰克王子一角声优出道，虽然当时他还非常年轻，但是凭借演员时期丰富的经验，声优出道当年便得到了主角的演出机会，在动画《机甲警察金属杰克》中饰演神崎健（红杰克）。之后在一些热血的动画作品里面，林延年都有非常活跃的表现，比如《勇者传说》《足球风云》等等。1994 年河森正治的名作《超时空要塞 7》开始播放，神奈延年也终于迎来了自己最具代表性的作品。这部动画里面演绎男主角热气巴萨拉的有两位声优，负责动画台词的是神奈延年，而负责歌曲演唱的则是知名歌手福山芳树。两人也藉着这部动画为契机成为了好友，并且在很多年之后（2007 年）结成了乐队“福神”。《超时空要塞 7》放送完毕之后，神奈延年自己也以歌手的身分出道，随后与声优田中一成组成了乐队“LIPPERS”。

2000 年 1 月 1 日，他正式将艺名改为“神奈延年”，意思是“像刨刀削职人的木那样，为了不断磨炼演技自己也要成为‘神奈’”（原文是“鉋”，かんな，与“神奈”同音）。在事务所里面，他与跟自己同龄的绿川光是好友，同时也互相当成竞争对手。两人还合作配过不少面向女性群体的广播剧 CD。还曾经与石川英郎、置鲇龙太郎、阪口大助 5 人结成了 E.M.U 组合。神奈延年业余还有飙车的兴趣爱好，他本人还表示有时候作曲和作词的灵感会在飙车的时候闪现出来。

除了动画配音和唱歌之外，神奈延年也参与了很多海外电影和电视剧的日语吹替，比如《王牌大贱谍》《天降奇兵》等电影，还有《反恐 24 小时》等电视剧。


▲“来听我的歌声吧！”


▲井之原真人这种“热血笨蛋”类型的角色可谓演绎得淋漓尽致。

经典配音作品推荐

推荐作品	放送时间	配音角色
剑风传奇	1997年10月	格斯
生化体	1998年10月	迦瓦鲁
闪灵二人组	2002年10月	美堂蛮
Fate/stay night	2006年1月	枪兵
Little Busters!	2012年10月	井之原真人

大木民夫

饰演：卡尔·雪佛



艺名： 大木民夫（おおき たみお）
本名： 大木多美男（おおき たみお）
出生日： 1928年1月2日（88岁）
出生地： 日本·东京府
所属事务所： Mausu Promotion
职业： 演员、配音演员、解说员
职业生涯： 1946年至今
著名扮演角色： 天马博士（《铁臂阿童木》）、荒卷大辅（《攻壳机动队》）

个人简历

说起大木民夫，恐怕在日本已经找不到几个年纪比他更高，资历比他更老的声优兼演员了。从 1946 年开始，年仅 18 岁的他就以东京放送剧团第二期研究生的身分进入演艺界，从演生涯到现在已经 70 年！而且他入行的时候正好也是配音刚出现不久的时候，因此他也可以说是日本最早的一批声优。上世纪 50 年代开始他就给海外的电影电视剧配音，当中包括很多 Richard Boone 主演的电视剧。动画配音在60年代的《铁臂阿童木》和《铁人28号》中就已经参与演出。而且从当时开始到现在几乎每一年都会看到他参与动画或游戏的配音，即使已经 88 岁高龄了也从未间断！对此，他本人在广播剧《不可思议的工房症候群》中曾经说过，他的愿望就是“到死为止都要一直工作下去。”

外语片配音方面，他配过很多兰道夫·斯科特主演的西部剧，还有个性派影星罗伯特·杜瓦尔、乔治·坎贝尔·斯科特的作品几乎都由他来配音。如果要说大家更熟悉一点的作品，还有《哈利波特》游戏版的邓布利多校长，以及《哈利波特与死亡圣器》中的盖勒特·格林德沃。

大木民夫的声线虽然不粗但是说话的方式和语气很有威严感，参演的角色无论同伴还是反派都是以有权力者居多。配音的角色大多都比较严肃，但是也有部分滑稽的角色。即使年事已高但声音依然雄壮响亮，2012 年与他一起演过《JOJO 的奇妙冒险》的塩屋翼也称赞他即使离麦克风 30cm 录音也完全没问题。大木民夫对自己的工作也有很高的专业意识，曾经有节目采访过他“喜欢给什么类型的角色配音？”他的回答就是：“所有，因为我是专业的。”



■天马博士（《铁臂阿童木》）。

经典配音作品推荐

推荐作品	放送时间	配音角色
梦猎人丽梦	1985年（OVA）	死神博士
怪医黑杰克	2004年10月	山野田
牙-KIBA-	2006年4月	ジーコ
战斗司书	2009年10月	カチュア=ビ-インハス（乐园管理者）
漆黑的子弹	2014年4月	天童菊之丞

●夏木真理

饰演：凯瑟琳·马洛



艺名： 夏木マリ（なつき マリ）
本名： 中岛淳子（なかじま じゅんこ）
出生日： 1952年5月2日（64岁）
出生地： 日本，东京都丰岛区
所属事务所： 现无
职业： 演员、歌手
职业生涯： 1971年至今
著名扮演角色： 汤婆婆（《千与千寻》）

个人简历

相比起其他资历深厚的声优，夏木真理则是更加纯粹的歌手兼演员，虽然她几乎不怎么参与配音，但演出了不少电视剧和电影，而且还获得了很多的奖项，其中包括 2003 年的日本电影金像奖最佳女配角奖项。可以说无论作为歌手还是演员都具有相当的实力。

夏木真理是大器晚成的演员歌手，她事业生涯充满了波折。1971 年，19 岁的她就以本名中岛淳子的名义作为歌手出道，她当时希望成为珍妮丝·贾普林那样的摇滚歌手，结果却走上了清纯派的偶像路线。虽然她很努力地工作和表演但始终没有受到瞩目。直到 1973 年，她改名以夏木真理的名义再次出道，这次她走上了性感的路线，并且以歌曲《绢の靴下》（丝绸袜子）一炮而红。她的工作也接踵而来，当时几乎全国电视台的节目都向她发出了邀请，而她不惜废寝忘餐全部工作都接下了。可惜天意弄人，正当事业要起飞的时候，她突然倒下了。在医院诊断之后得知她患上了“低色素性贫血”，并且一度危及到生命，使得她不得不停下工作住院疗养。而娱乐圈是非常残酷的，当住院三个月出来之后，她的热潮已经退却，工作也一下子锐减，她的事业再次跌入谷底。之后她甚至要到一些表演小屋继续唱歌，还要靠表演裸体舞蹈维持生计。

就这样唱着不喜欢的歌的生活持续了 8 年之后，才终于有业内的人士邀请她参与舞台演出，让她的事业重新回到正轨。

1993 年，她自编自导自演的舞台剧《印

象派》发表，并且在之后的十多年间在世界各地巡回公演，大受欢迎。之后她的活动变得非常活跃，除了表演舞台剧和拍摄电视剧电影之外，00 年代还著作了几本自传性质的书籍。2006 年她与齐藤ノヴ（齐藤信男）结成了乐队“GIBIER du MARIE”。2011 年，年近 60 岁的她与比她大两年的齐藤ノヴ终于步入了婚姻殿堂。而且舞台活动和演唱会至今都没有停止。

夏木真理参与过的配音非常少，惟一成为话题的就是她在宫崎骏的动画《千与千寻》为“汤婆婆”这名角色配音。美剧则在《白宫群英》中为 C.J.Cregg 配音。而我们玩家所熟悉的，还有《潜龙谍影 4》中的 EVA（Big Mama）。



▲夏目真理的成名曲《绢の靴下》。

●山路和弘

饰演：塔伯特



全名： 山路和弘（やまじ かずひろ）
出生日： 1954年6月4日（61岁）
出生地： 日本・三重县
所属事务所： 剧团青年座演技部
职业： 演员、配音演员、解说员
职业生涯： 1979年至今
著名扮演角色： 伊达真（《如龙》系列）


■伊达真（《如龙》系列）。

个人简历

山路和弘是演员兼声优，特别是作为舞台演员的活动非常活跃，代表作是舞台剧《宝塚 BOYS》中的池田和也，他还曾经凭借这名角色获得过 2010 年度“菊田一夫演剧赏”的演剧奖。

而作为声优的时候则更多地参演海外的影视作品配音，参与过的作品多达数百部，其中为杰森・斯坦森、休・杰克曼、罗素・克劳等众多影星配音最为出名。《破坏魔定光》是他为数不多的参演了重要角色配音的动画作品之一。而游戏玩家比较熟悉的作品里面除了“《如龙》系列”之外，他还有在 1998 年铁拳的 OVA 动画里面演出过三岛一八，以及《最终幻想Ⅶ AC》中演出过希德。

●中尾隆圣

饰演：杰森・但丁



艺名： 中尾隆圣（なかお りゅうせい）
本名： 竹尾智晴（たけお ともはる）
出生日： 1951年2月5日（65岁）
出生地： 日本・东京都
所属事务所： 81Production
职业： 演员、配音演员、解说员、歌手
职业生涯： 1954年至今
著名扮演角色： 弗利萨（《龙珠》系列）、细菌人（《面包超人》）、银贵（《百兽王GoLion》）

个人简历

知名老牌声优，从 3 岁开始加入儿童剧团“向日葵剧团”，并且 5 岁开始在广播剧《フクちゃん》中出道。算下来从业至今已经超过 60 年！1957 年加入了东京演员生活协会。中学便开始了一个人生活。与他同期的还有池田秀一等演员。1965 年在电视动画《宇宙パトロールホッパ》中以声优出道并且演绎男主角，当时的他年仅 14 岁。高中毕业之后，他一边在新宿经营卖小吃的，一边继续演员的生活，即使当时声优业还是处于开荒的阶段，他依然兼顾演员和声优两个身分。虽然声优的工作稳定下来之后他的演艺事业却陷入了低潮期，但之后他通过参演大量的舞台剧，重新找回了对演艺的信心。

中尾隆圣的声音非常有特色，漫画家柳濑嵩还说过他的声音“很性感”。他演绎过的角色里最有名的要数弗利萨，其实在演弗利萨之前，他还在《龙珠》里演过短笛大魔王的次子丹巴利，就连孙悟空的配音野泽雅子也说过，“只要一听声音，弗利萨的坏蛋形象就会在脑海里出现”。2009 年《龙珠》重制版动画《龙珠 改》再次放送，而他时隔多年之后再次在其中演绎弗利萨这名角色。由于演出恶役的形象深入人心，因此在《神秘海域 黄金深渊》中演出了原本是德雷克的同伴，后变成反派的杰森・但丁。

除了替日本动画配音之外，他还参与过非常多海外电影、电视剧和动画的配音，其中包括“《星球大战》系列”，还有《猫和老鼠》中部分有台词的集数。

开篇
探险日志 JOURNAL
寻宝心得
历史文献



经典配音作品推荐

推荐作品	放送时间	配音角色
圣斗士星矢	1988年	挪威海怪
Suite光之美少女♪	2011年2月6日	噪音
零秒出手	2005年2月5日	汉

●小岛幸子

饰演:娜蒂恩·罗斯



全名：小岛幸子（こじま さちこ）
出生日：1979年1月18日（37岁）
出生地：日本·千叶县
所属事务所：Mausu Promotion
职业：演员、配音演员
职业生涯：1991年至今
著名扮演角色：阿丽斯（《魔法少女队》）、飞鸟山雅（《落命天女》）

个人简历

原童星出身，最早隶属于日本儿童剧团，并且曾经与冰上恭子和增田由纪结成女子组合“chiffons”，声优活动从1991年开始，而且主要是给海外影视作品配音工作，曾经给安娜·派昆、克里斯蒂娜·里奇、阿曼达·西耶弗里德这些知名影星担任过配音，参演过的作品有上百部。从2000年代开始在动画方面的配音也活跃起来。



▲桑原鞘子（《竹刀少女》）


▲在《JOJO的奇妙冒险》动画中她饰演了二乔的妻子丝吉Q，而后来第三部改编动画中登场的年老版的丝吉Q也是由她演绎，两个年龄段的声线都表现自如。

经典配音作品推荐

推荐作品	放送时间	配音角色
グラップラー刃牙	2001年1月	松本梢江
人造人009（2001版）	2001年10月	娜塔莉
竹刀少女	2007年10月	桑原鞘子

●内田直哉

饰演:雷夫·阿德勒



全名：内田直哉（うちだ なおや）
出生日：1953年5月1日（63岁）
出生地：日本·东京都
所属事务所：现无
职业：演员、配音演员
职业生涯：1972年至今（声优活动为1996年至今）
著名扮演角色：夜神总一郎（《死亡笔记》）、远藤勇次（《赌博默示录》）、宇智波斑（《火影忍者》）

个人简历

内田直哉主要是作为演员活动居多，15岁的时候他就加入了若草剧团，1972年在电视剧《幻之杀意》中出道。70年代的时候曾经与中尾隆圣、神谷明三人结成组合“Four-in-One（フォーインワン）”。他还曾经在特摄片《电子战队》中饰演过绿队员，是当时小孩子们心目中的英雄。而且舞台剧的演出经验丰富，曾经在5万人海选的中夺下了《悲惨世界》的演出机会。

1996年开始声优活动以来，参演的作品类型很多，可以演绎的角色类型范围非常广泛。而且在大家周夫和野泽那智退休之后还接替了他们部分作品的配音。


▲夜神总一郎（《死亡笔记》）。

德雷克的映画馆

启迪了《神秘海域》系列的影视佳作

文 rebmaz 编 宇宙人 美编 anubis



艺术通常分为八大类，这其中包括：绘画、雕塑、音乐、舞蹈、文学、建筑、戏剧、电影。如果我们去深究艺术的发展历史，可以发现其实早期艺术只有六大分类，即到建筑为止。在人类逐步增加自己的娱乐诉求，诞生了戏剧与电影后，才将后两者融合为八大门类。说到底，艺术的创作与欣赏，本身就是精神的享受。六大艺术也正是人类最原始的精神娱乐追求。早期电子游戏，即为娱乐而生。随着科技的不断进步，游戏渐渐融入了多种表现形式。我们抛开直观的从像素到虚拟现实的进化，游戏在创造力与想象力上的进化也同样令人侧目。通过技术的辅助，游戏有了丰满的人物形象，复杂的场景设定，有深度的故事情节，甚至拥有像电影一样的镜头语言、音乐氛围、剪辑节奏等。正如电影之于第八艺术排于戏剧之后，游戏也在不断吸收着电影的诸多表现形式。当我们每每提及第九艺术，也是希望游戏能够拥有像电影这第八大艺术一样的艺术地位。

现如今，电影化表现形式的游戏也已经非常多了。在视觉上，有大魄力震撼效果的《现代战争》系列；在剧情上，有深刻故事结构的“《潜龙谍影》系列”；在互动体验上，有如实验电影般体验的《暴雨》。

这些游戏都是通过吸收电影的优势元素与自己的游戏内容相结合，来达到更好的娱乐体验。但不得不说，上述提到的游戏，也正因为电影体验的融入，让游戏有了一些不大不小的毛病。例如，过多追求震撼视觉效果的“《现代战争》系列”在剧情上会稍显薄弱；通过过场动画交代剧情的《潜龙谍影》则使过场动画略显冗长；而互动体验游戏《暴雨》则过于偏向电影叙事，使玩家的参与度会略偏低于一般游戏。因此，在游戏制作中让游戏体验与电影欣赏之间达到一个平衡算是一个不小的难点。比较起来，将这个难点把握的相对平衡的，当属“《神秘海域》系列”了。

“《神秘海域》系列”电影叙事化的成功，离不开顽皮狗对过场短片与游戏操作进程之间时间节奏的把握，也离不开动作捕捉演员与游戏设计人员对人物在过场动画与游戏操作时性格特点的无缝体现，而最重要的一点是，《神秘海域》讨巧的选择了非常有参与感的秘境寻宝题材。要知道，在现实世界中探险与考古本身就带有探索与寻觅的游戏体验。秘境寻宝类电影在观众欣赏电影时，也会有不同于欣赏一般电影的参与感。这个题材或许也是电影与游戏之间鸿沟最小的一类。可以看出，在《神秘海域》的游戏制作过程中，也试图通过秘境探险类电影汲取灵感，来拉近游戏与电影的距离。在《神秘海域 4》时隔多年再次面世之际，借此机会为读者介绍几部秘境探险类电影。当玩家看过这些电影之后，再回过头来重温整个“《神秘海域》系列”，一定能获得不同以往游戏体验。



▲追求震撼视效的“《现代战争》系列”。



▲电影化叙事的佳作《暴雨》。

秘境寻宝类电影的“圣经”：《夺宝奇兵》系列

但凡我们谈及寻宝类电影或游戏，印第安纳·琼斯绝对是一个绕不过的话题。在《老友记》第八季中，当Ross介绍自己是古生物学家时，婴幼儿商店的营业员崇拜的脱口而出：那你就是印第安纳·琼斯啦！可见，就像007已经成为了间谍的代名词一样，印第安纳·琼斯也成了考古学家的形象代表。





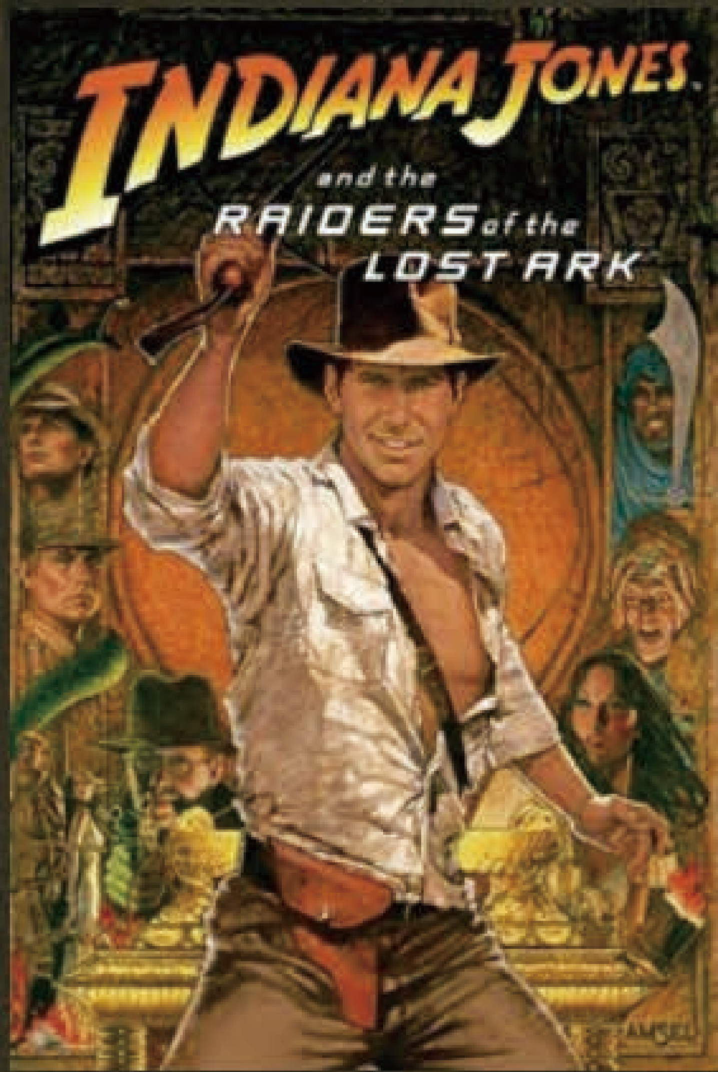
▲《老友记》中提及印第安纳·琼斯

印第安纳·琼斯是由《星球大战》之父乔治·卢卡斯创作，斯皮尔伯格执导，哈里森·福特扮演的“《夺宝奇兵》系列”电影的主角。我们单看这样的创作团队为一部电影服务，足够惊掉影迷们的下巴。但在那个年代，上述的每一个人还没有攀登到如今叱咤影坛的地位。那一年，刚拍完《星球大战》的卢卡斯与刚拍完《第三类接触》的斯皮尔伯格在夏威夷相遇，彼时两位都因为各自的作品《美国风情画》和《大白鲨》在好莱坞小有名气。斯皮尔伯格因为被米高梅拒绝了执导《007》电影的请求而向卢卡斯大倒苦水。卢卡斯就将这个考古博士探险的故事扔给了斯皮尔伯格，跟他说，像007这样性格的人探险寻宝的故事不是更酷？并加一句：我要退休了，如果你想拍，它就是你的了。看过剧本后的斯皮尔伯格导演被深深打动，既然拍不成007，自己打造一个经典形象也是个不错的选择。但是临拍前，乔治·卢卡斯拒绝了斯皮尔伯格让后来主演《侏罗纪公园》的山姆·尼尔扮演主角，而是坚决选择了与他一同打拼出天下的哈里森·福特来扮演他心目中的印第安纳.琼斯。毕竟，汉·索罗和印第安纳.琼斯也的确有许多性格重合的地方。至此，影史上就多了一位经典的头戴牛仔帽，手持皮鞭，能文能武的考古学博士形象。



▲印第安纳·琼斯的标志性形象

夺宝奇兵之法柜奇兵



印第安纳·琼斯的首秀故事并不是非常出彩：二战爆发前期的1936年，美军截获了德军的一份电报。电报表明德国纳粹正在寻找《圣经》中的法柜，企图以此来获得能统治世界的邪恶力量。而美国政府官员就找到了在大学任教的考古学教授印第安纳·琼斯，希望他在德军之前找到法柜，并阻止纳粹的阴谋。

以今天的眼光看这样的剧情，显然并不精彩，甚至有点落于俗套。而当年轻的影迷看到宛如《西游记》一般的特效制作，可能也会对这部电影兴趣缺缺。的确，因为时间的久远，让老一代影迷与新一代影迷对这部电影产生了不小的鸿沟。不过，如果我们抛开当年电影的技术局限，梳理一下这部电影之后的诸多商业电影，就会发现《法柜奇兵》几乎就是一部秘境寻宝类电影的教科书。

影片角色设置上，哈里森·福特因为饰演汉.索罗的经验，很好的扮演了印第安纳·琼斯这个博学又身手矫捷的考古学家。毕竟考古这个职业不但要能引经据典，还要能躲得了机关，揍得了恶棍。性格上则是乐观，满嘴插科打诨，顺便带点花花公子气息。这里也多少带有点007的影子存在。女主为典型的傻白甜，但也能扛得了沙袋，玩得动机关枪。琼斯博士的帮手设置为一个某一项技术专精，顺便负责搞笑的跟班。在《法柜骑兵》里这个角色由约翰·里斯·戴维斯扮演，后来他在《指环王》中的护戒小队中也扮演了负责搞笑的矮人金利。在反派上，设置一个处处与主角作对，但专业技能与人品又不及主角的对手，还要带点英国腔或者法国腔，来装点成一个优雅的坏蛋。此反面角色后面要再有一个野心过大，妄图征服世界的大金主。这样，一套经典的探险题材的角色搭配就成型了。这些脸谱化又非常适合套用的角色，任意挑选两到三个出来就足够完成一部电影的角色设置。所以，我们看到后世诸多寻宝探险类电影都有一些《夺宝奇兵》的影子存在。而在“《神秘海域》系列”游戏中，我们也能够看到顽皮狗在《夺宝奇兵》中获得了不少灵感。比如：内森的乐观性格；艾连娜的美丽坚韧；《神秘海域》中的反派安多·纳凡诺和加百利·罗曼，《神秘海域2》的哈里·菲林与扎拉尔维克都是一个优雅、一个彪悍的反面角色搭配。这些角色的性格特点都可以在“《夺宝奇兵》系列”中能找到对应。

《法柜奇兵》中的剧情设定方面，也结合了一定的史实和宗教元素。琼斯博士与纳粹都尽力追寻的宝物法柜，又称约柜。在圣经中，法柜是用来盛放上帝给予以色列人的两个刻有“十诫法典”石板的柜子。而关于法柜的去向，也确实众说纷纭。有人说法柜已经毁于



■现在看来略显简陋的特效



■《法柜奇兵》中最后找到的法柜



■《神秘海域》中的二战潜水艇



■《神秘海域2》里的优雅反派哈里·菲林



■《神秘海域2》最终反派扎拉尔维克

耶路撒冷的多次入侵，也有人认为法柜至今还好好的隐藏在世界的某处。《法柜奇兵》正是以这个传说为契机，创作了一出绝妙的寻宝旅程。

在“《神秘海域》系列”中，我们也可以看到内森众人也是在寻找一些口耳相传的传说，比如印加人的黄金城、西藏的香格里拉、阿拉伯的千柱之城。有关纳粹寻找神秘力量妄图统治世界的传闻也并非空穴来风。二战时期，纳粹党卫军头目海恩里希·希姆莱便是一个神秘学和黑魔法的痴迷者，有证据显示其组织过黑魔法、占星术的研究，也确实追寻过圣杯的下落。《法柜奇兵》这个巧妙的设定，让后世许多寻宝影视和游戏都能看到纳粹的身影。而在“《神秘海域》系列”第一作中就出现了二战时期的德军潜水艇，第二作中也有西藏雪山落难的德国军人的尸体出现。

寻宝过程中的冒险和解谜设计，在今天看或许也并不复杂。但其实电影也同样开启了“关卡”设计的先河。比如用同等重量替换宝物来防止机关开启，追身而来的巨大滚石，用光线的折射来确定宝藏的位置，密集恐惧症患者的“福音”——成群的蛇蝎与昆虫等等。这些巧妙机关的设置，为后世的诸多游戏提供了源源不断的灵感。如果没有《夺宝奇兵》电影的出现，也许像《古墓丽影》和《神秘海域》这样的秘境探险游戏还得晚几年才能出现吧。而今天像《劳拉 go》这样的手机游戏中，仍然能看到追身滚石这样的经典机关，也足以证明 35 年前的《法柜奇兵》对后世影视游戏的影响了。


■《法柜奇兵》的替换宝物的经典剧照


■经典的滚石机关


■用光线定位宝藏的位置


■《劳拉 go》中的滚石机关

夺宝奇兵之魔域奇兵



虽然打造印第安纳·琼斯的铁三角时隔三年都回归了，但《魔域奇兵》横向对比起来应该是三部曲里最不出彩的一作了。这一次，印第安纳·琼斯博士因与上海黑帮老大交恶，阴差阳错与亚裔小孩豆丁、女歌手威莉一起逃亡。后因飞机失事，三人流落到印度的一个村子，然后顺手帮助村民从印度邪教魔宫中夺回被盗的圣石，解救了全村被抓去当奴隶的孩子。

或许是乔治·卢卡斯担当制作人，观众可以从这部斯皮尔伯格导演的电影气氛中，能够嗅出一股乔治·卢卡斯的《帝国反击战》的黑暗气息。这一作没有了基督教情节，改为充满神秘气息的印度教，绝大部分搞笑桥段都交给了女主角凯特·卡普肖来完成，小孩角色的出现也为整部稍显黑暗的电影增加了一些阳光。从这一部的故事可以看出，制作组也试图围绕着绝对主角印第安纳·琼斯打造一个全新的冒险故事。就如同“《007》系列”一样，每一作除了主角，所有配角和故事内容都可以和前一部毫不关联。

《魔域奇兵》没有了印第安纳·琼斯任教学校的校长马库斯·布罗迪，没有了巧妙的机关设置，也没有了想征服世界的野心家。严格来说，这部印第安纳·琼斯电影甚至都不能说是一部寻宝电影。即使是这样，在相对平庸的剧情设置上，导演斯皮尔伯格与哈里森·福特还是奉献了一部精彩的冒险电影。相比第一部时有质的飞跃的特效制作，精心设计的动作场面，大上海的汽车追逐，雪山上的坠机，魔宫内的恐怖探险，都足够让人满意。特别是在影片后段，一段紧张刺激的矿山车追逐戏，也为后世诸多影视游戏所模仿。

当印第安纳 . 琼斯拍到这一部的时候，导演斯皮尔伯格的《E.T》已经爆红全球，并获得了奥斯卡最佳导演的提名。琼斯博士的扮演者哈里森·福特也因为“《星球大战》系列”大红大紫。所以即使这部《魔域奇兵》缺少寻宝元素，剧情差强人意，但依然是一部硬件配备条件极好的商业佳作，靠着上述两位极强的票房号召力，这部电影全球依然劲收 2 亿多的票房，成为当年的全球票房冠军。而斯皮尔伯格导演也顺手将这部电影的女主角凯特·卡普肖选为了未来的斯皮尔伯格夫人。


▲《魔域奇兵》的主创们，看出来导演和女主角的关系了吗？

▲影片中经典搞笑的矿山车追逐戏


◀《魔域奇兵》的黑暗气质

夺宝奇兵之圣战奇兵



这一次的寻宝之旅，印第安纳·琼斯博士需要依靠父亲留下的研究笔记，寻找圣经中耶稣在最后的晚餐中所用的圣杯。由于传说圣杯有能让人永葆青春的能力，这个圣物也被纳粹所觊觎。所以琼斯博士又一次和纳粹结起了梁子，并再一次担负起了拯救世界的重任。

《圣战奇兵》应该算印第安纳·琼斯影迷心中地位最高的一部作品了。虽然《魔域奇兵》票房卖座，但口碑却差强人意，第三部印第安纳·琼斯电影就又重新回归到了《法柜奇兵》的基调上。基督圣物、纳粹，甚至马库斯校长都悉数回归，由第一代007扮演者肖恩·康纳利加盟扮演琼斯博士的父亲，也算是斯皮尔伯格导演拿手的亲情戏码。在这里说个小八卦，这一部《圣战奇兵》除了肖恩·康纳利这位007的扮演者之外，包括女主角艾莉森·杜迪、跟班约翰·里斯·戴维斯、反派朱利安·格罗佛、麦克·拜恩都曾经在007电影中扮演过角色。还记得开篇说的斯皮尔伯格导演哀怨于未能接手拍摄007电影吗？说句玩笑话，斯导还是蛮少女心的。

这部《圣战奇兵》既然回归了寻宝题材，各种解谜、机关暗示自然不会少了。圣经中的热门宝物——圣杯，成为了这次寻宝的目标。在我国，即便基督教并不是特别普及，也能耳闻各种圣杯的传说。圣杯是耶稣受难前，最后的晚餐上所使用的杯子。关于其能够返老还童、死而复生的神秘力量也是被广泛引用到各种影视文学作品。

纳粹的戏份也不再是简单的反面脸谱，在琼斯博士深入柏林时，观众甚至能从远端的纳粹领导人中清晰的分辨出希特勒、戈贝尔、希姆莱、戈林等著名历史人物。


电影中最终寻找到的圣杯


电影中很好的还原了纳粹著名历史人物


《神秘海域3》中的骑马作战。

琼斯博士与希特勒会面的搞笑桥段也给这部虚构的寻宝冒险故事增添了一些真实感。电影的火爆程度也未打折扣，水上快艇追杀、双翼飞机与汽车间的追逐、坦克与骏马的对决都让人大呼过瘾，观众甚至还能够看到那个年代还没有被淘汰的飞艇交通工具。

在电影的开篇，还增加了一段少年印第安纳·琼斯的奇遇。这篇幅不长的一小段，不但解释了琼斯博士为什么叫印第安纳，牛仔帽与皮鞭的由来，还给出了他怕蛇的缘由，甚至连扮演者哈里森·福特下巴上的伤疤也给出了合理解释。这一小段闪回也让印第安纳·琼斯这个角色立体丰满了很多，还有了一定的可扩展性。而肖恩·康纳利扮演的琼斯博士父亲的角色与印第安纳·琼斯之间的不停嘴仗，又给本片增添了很多笑料。不管从何种角度看，《圣战奇兵》都绝对是商业电影的典范之作。

《圣战奇兵》如此经典，自然也在很多地方触发了《神秘海域》制作组的灵感。比如：苏利文的形象与肖恩·康纳利扮演的可爱父亲形象颇为接近；印第安纳·琼斯靠父亲的研究笔记解开圣杯的线索，内森则靠德雷克的日记或自己的笔记提示来解开各种机关；两者都有靠图书馆地板的标示来解开谜题的桥段；同样都有德军纳粹的潜水艇出现；颇为相似的火车追逐戏和骑马与汽车，坦克等现代武器作战等动作桥段。



游戏中的笔记起着解开谜题的提示作用


两作都有靠图书馆地板来进行解谜

夺宝奇兵之水晶骷髅王国

关于水晶头骨，在我们的现实世界确有其物。它是由透明的石英石打造的完整人类头骨模型。在世纪交接的一段时间中一直是非常热门的话题，甚至有很多相关研究的书籍出版，里面充斥了各种神秘学与阴谋论对水晶头骨的过度解读。大众一直认为此水晶头骨是阿兹特克人或玛雅人的作品。其制作工艺的精良远非远古人类能够完成，因此被很多神秘学爱好者坚信它是玛雅人与外星人有过接触的证据。不过，最近几年对水晶头骨的研究越来越深入，发现其水晶雕刻的工艺是在19世纪才发明的珠宝雕刻工具完成的。现在大多都倾向于这些水晶头骨的真正来源是19世纪的德国。即便如此，对水晶头骨的各种臆测还是成为了大众创作各种影视文学作品的热门题材。

距离1989年《圣战奇兵》的上映已经过去了19年，印第安纳·琼斯系列的第四部《水晶骷髅王国》才终于于2008年姗姗来迟。依然在大学任教的印第安纳·琼斯博士，这次



要为了救出自己的好友与前女友，深入到南美秘鲁雨林，归还水晶头骨并找寻传说中的黄金城。影片设定在二战后的冷战时期，敌人自然而然地从德国纳粹变成了苏联军队。而剧情上也为了更能迎合新鲜的话题元素，在秘境寻宝的同时加入了些许的科幻元素。比如，罗斯威尔的UFO坠机事件，外星人的最终登场，这些都显示了这部迟到的经典之作的续篇在极力讨好着已经被美剧《X档案》惯坏的一代观众。

此时的印第安纳·琼斯的扮演者哈里斯·福特都已经68岁的高龄了，出演这样的动作电影已经是相当吃力，很多经典动作场景的完成都不再是为了耍帅或打倒敌人，而是拿来自黑了。所以，电影在人物上多设置了印第安纳·琼斯的儿子这一角色，由2007年因为《变形金刚》而大红大紫的希亚·拉博夫扮演，又一次的父子对戏也算是对当年的《圣战奇兵》的一种致敬。毕竟老派的考古学家与战后热爱猫王、摇滚乐、哈雷机车的年轻人的搭配，肯定会有不错的看点与笑点。凯特·布兰切特扮演了电影中的反派艾琳娜，这个角色是苏联的一位超能力研究者，苏联在冷战时期对儿童实行精神研究的说法也同纳粹德军对黑魔法的痴迷一样有很浓重的传奇色彩。不过，相对来说，电影让约翰·赫特这样的老戏骨来扮演戏份并不是很吃重的奥克斯教授，多少有点大材小用了。

电影中所有的一切，似乎还是原来的味道，但整个电影市场大环境已经不是二十世纪80年代的那种古典而精致的气质。距离上一部《夺宝奇兵》电影的上映已经过去了将近二十年，在这二十年里，电影技术得到了飞速的发展，各种新潮又惹人追捧的电影系列与电影角色不断出现，即便是二十出头的年轻人，也不一定欣赏过《夺宝奇兵》三部曲了。而像《星球大战》这样的热门题材，也于九十年代末开启了前传之旅来吸引年轻影迷。更何况，在如此长时间的空档期，还诞生了诸如“《木乃伊》系列”与“《国家宝藏》系列”这样很有创意的秘境寻宝类电影。这也正是这部《水晶骷髅王国》的尴尬所在，续集与前作间隔时间过久，即便非常经典，电影的神圣地位也只存在于老一辈影迷的口耳相传中。

所以，《水晶骷髅王国》很明白在电影中如何去笼络老一代的影迷们。我们在电影中看到了第一部《夺宝奇兵》的女主角；时隔27年继续回来与老琼斯博士搭档；在51区的仓库，第一部中的法柜露出了神秘的一角；密集恐惧症患者害怕桥段重出江湖，大片大片的食人蚁取代了前作成群的蛇、老鼠；因为马库斯校长扮演者的辞世，在印第安纳·琼斯任教的学校里设置了马库斯·布络迪校长的铜像来缅怀他。这些小元素的加入，都让老影迷们倍感亲切。


■电影最后出现的外星人明显致敬了《第三类接触》


■第一部中的法柜露出了一角


■摆设于大英博物馆的水晶头骨

经典怪物主题的重生：《盗墓迷城》系列

“《神秘海域》系列”在游戏界已经成为一部动作冒险游戏的经典之作，玩家们自然而然的喜欢拿它同电影界的同类经典《夺宝奇兵》相提并论。当然，这也与“《神秘海域》系列”总是在各种细节致敬着《夺宝奇兵》有关。但如果有玩家看过电影“《盗墓迷城》系列”的话，应该能够发现其与《神秘海域》有更加相似的影子。《神秘海域》主角内森·德雷克的造型与《盗墓迷城》的主角瑞克·欧康纳的形象简直如出一辙。除了发型有差别，在穿着风格、打斗动作、性格神态都分毫不差。

《盗墓迷城》中男主角与女主角之间恩爱、合拍却总是拌嘴的小特点也和《神秘海域》中内森与伊莲娜的关系非常相似。在《神秘海域3》中，成群出没的蜘蛛，也是在向《盗墓迷城》中的食腐圣甲虫致敬。

而如果玩家熟悉《神秘海域》的主题音乐的话，可以在观看《盗墓迷城》的时候仔细听一听它的配乐。两者都是以管乐为主，营造出神秘宏大的气氛，而且很多地方的旋律也有相似之处。这显然与“《夺宝奇兵》系列”原声中占大比重的弦乐有明显的不同。


■《神秘海域3》中成群的蜘蛛


■《神秘海域》与《盗墓迷城》的两位主角造型极其相似。

盗墓迷城



《盗墓迷城》的故事内容是：图书管理员伊芙琳偶然得到一张传说的“亡灵之城”哈姆纳塔的地图，为了找寻里面传说的宝藏，她与哥哥找到曾去过那里的探险家瑞克·欧康纳作为向导一起结伴去探寻那个亡灵之城。当他们在那里发现了一本死者之书，并念出了里面的咒语后，不幸的召唤出了被封印千年的木乃伊。所以，这群寻宝队在寻觅宝藏的同时，又不得不想方设法打败木乃伊拯救世界。

环球影业曾经在30年代将名著小说或异国传说改编，拍摄了大量的怪物题材电影，这其中包括弗兰肯斯坦、吸血鬼、狼人、隐身人和木乃伊等。这些怪物题材电影的拍摄，不但让这些怪物家喻户晓，而其经典的形象也影响至深。现在，诸多的恐怖或魔幻题材的电影还几乎沿用着当年这些怪物的形象，而这些怪物有时也会像如今的超级英雄乱斗电影一样，如明星般抱团出场。可见那个怪物题材电影的黄金年代有多么的深入人心。

《盗墓迷城》就是翻拍自1931年的那部经典怪物电影《木乃伊》。这次翻拍，环球影业显然野心更大。剧情保留了木乃伊复生寻找自己当年爱人的主题，但是也在其中融入了埃及寻宝和英雄救美的商业电影桥段。这部电影在很多元素上明显借鉴了“《夺宝奇兵》系列”，包括角色配置，搞笑桥段，时代环境设定，寻宝元素等等，甚至影片中的那个老式飞机都直接沿用了《夺宝奇兵》里的道具飞机。说实话，这部电影的任何一个元素，桥段或幽默成分都不新鲜，但组合到一起让影迷们看来确实又是那么和谐，挑不出一点毛病。或许这也是典型商业大片四平八稳的特点吧。这部电影在上映后，在全球斩获了4.1亿美元的票房，并在当时掀起了一股埃及热和木乃伊风潮。许多粗制滥造的木乃伊类电影如雨后春笋般出现。本片的两位主演，布兰登·费舍和蕾切尔·薇兹从此也开始大红大紫，而本片导演斯蒂芬·索莫斯也证明了自己指导商业电影的能力，从此在怪物类商业电影的路上一发而不可收拾的走了下去。

在二十世纪末CG技术刚刚蓬勃发展的时候，环球靠这部《盗墓迷城》还创造了影史上一个非常著名的CG形象——木乃伊。《盗墓迷城》与一般寻宝类电影的不同点正是为整部影片树立了一个比主角们更有看点的终极反派。本片8000万的投资，大约2000万都用在了工业光魔负责的特效制作上。本次木乃伊的形象完全打破了以前古典的木乃伊全身缠绕裹尸布的形象，靠着工业光魔强大的CG技术，木乃伊从干尸到恢复一些肌体再到完全复原成人类，都得到了细致入微的展示。这部典型的商业电影的剧情可能看过之后并不会留有太深刻的印象，但是但凡看过这部电影的人一定会对那个充斥着整张人脸的沙尘暴记忆犹新。这也正是当年工业光魔出众的CG技术的功劳。


□《盗墓迷城》在那个时代出色的CG特效



▲老版经典怪物电影《木乃伊》

盗墓迷城2 木乃伊归来



当《盗墓迷城1 木乃伊》上映首周，北美就进账了4300万美元，这已经比投入资金翻了一倍。据导演斯蒂芬·索莫斯自己说，当时环球高层立刻就打电话给他说，我们需要拍第二部了。因此，距离第一部上映才过了1年多的时间，第二部续作《盗墓迷城2》就趁热打铁的上映了。

续集的剧情设定在第一部的九年后，探险家瑞克·欧康纳和妻子艾芙琳带着两人的小儿子重返哈姆纳塔，并发现了魔蝎大帝的手镯。同时，又有另一伙人复活了木乃伊伊莫特，而伊莫特又觊觎着那个魔蝎大帝的手镯，渴望能控制魔蝎大帝的死亡军团来控制世界。可谓冤家路窄，主角们又一次和老冤家展开了一场斗智斗勇的冒险。

可以看出，这次的续集也依然是原来的配方，原来的味道。寻宝，打怪，救人的路数一个都不能少。CG技术虽然只间隔了很短的时间，也依然能看出技术的飞跃。各种传说中的埃及怪物层出不穷，守护者军团与魔蝎军团在沙漠中的大规模搏杀也呈现的非常有魄力。商业电影的特点全部体现无遗，挑不出太大毛病，让人开心观看乐呵过后也就足够了。要说这部电影的最大贡献，大概也就是让魔蝎大帝的扮演者六冠摔角王“岩石”强森正式打入了电影圈，并衍生出了三部《蝎子王》题材的烂片电影。



开篇
探险日志 JOURNAL
寻宝心得
历史文献

盗墓迷城3 龙帝之墓



这部续作的剧情几乎都不用做什么介绍，依然和《盗墓迷城》的前两作没有什么太大的差别。不同点就是把埃及的场景搬到了中国，而原来的反派木乃伊则生搬硬套到了中国兵马俑的身上。1947年欧康纳与夫人伊芙琳应邀，将传说中能带来永生的宝石“香格里拉之眼”送往中国。不料，中国军阀却抢走了香格里拉之眼，继而唤醒了两千年前的兵马俑龙帝。复活的龙帝渴望找到传说中的香格里拉的永生池，获得永生的力量。欧康纳一家就又一次肩负起打败中国兵马俑的使命。

剧情很老套，但是看着是不是有点眼熟，介绍这部《龙帝之墓》就是因为电影中有一段剧情和《神秘海域2》中寻找香格里拉的许多地方有相似之处。光线定位香格里拉的所在位置、西藏雪人的出现、藏匿于香格里拉的永生之水，这些元素都与《神秘海域2》极其的相似。虽然这部电影口碑非常不好，但或许顽皮狗也仍然从这部电影中吸取了一些异域文化上的创意来完成游戏的秘境设计。

对于中国影迷来说，这部电影可能会有很多亲切感，比如李连杰的中国功夫，不时冒出的蹩脚中文，老上海的街头巷尾，当然还有像黄秋生、杨紫琼、吴京、梁天这样让中国影迷熟悉的演员的客串。但其实本人并不太想把这样一部电影推荐给热爱《神秘海域》的玩家们，《龙帝之墓》存在于《木乃伊》电影系列就是一个颇为尴尬的存在。首先英文名的“mummy”就与中国的兵马俑文不对题，其次故事讲的也经不起推敲，显然编剧对中国还不太了解，中国的时代感不明确，这对寻宝类题材电影来说也算是个软肋。最后出现的竟然是个西方的三头龙还要抓走女主角的桥段，立刻就把电影从东方的神秘感变成了典型的勇者斗恶龙的西方传说，这样的杂糅实在让人觉得编剧相当的不负责任。或许对外国人来说，东方的神秘感的确是个不错的卖点，但这样不负责任的瞎编，中国观众肯定不会买账，而看看Imdb上5.2分的评分，也的确没有讨好到西方的观众。

《盗墓迷城3》的地位就好像《速度与激情3》之于《速度与激情》里的地位相似，明明讲的是美式肌肉车与疯狂竞速，第三部却偏偏跑到东京去玩飘移一样，处在一个很鸡肋的位置上。这样的续集之作，对于喜欢《盗墓迷城》的影迷来说，的确可以算作狗尾续貂了。而看看女主角的辞演，导演转为幕后，主角布兰登·费舍如今发福到不可控的身材，这个系列要想崛起或许只有重启这一条路可走了。


■《盗墓迷城3》中在西藏定位香格里拉的刻画

短暂历史的寻宝创意：《国家宝藏》系列

关于秘境寻宝类电影，介绍到这里，观众可能会发现其实不管是何种题材，都没有摆脱“《夺宝奇兵》系列”设计的窠臼。当电影把人物、背景、时代等元素如同公式般套好，关于秘境寻宝的主题，非洲、中东、南美或者亚洲这些对西方人来说比较神秘的领域，大可以随便选择。即使不是电影，而是像《神秘海域》或《古墓丽影》这样的游戏，也依然可以套用“《夺宝奇兵》系列”的公式来设计游戏剧情。所以，对于这样的类型化电影，想要从美国这样短暂的历史中创意出好的寻宝故事，其实不是很容易。不过，人类的想象力是无穷无尽的，2004年《国家宝藏》的出现，就为这种类型电影带来了不一样的创意与惊喜。

国家宝藏



首先，应该说明，《国家宝藏》是由迪士尼公司投拍和发行的。对于迪士尼的受众群体，大家一定都相当熟悉。寓教于乐和合家欢的电影特点是该制作公司一直秉承的。所以，《国家宝藏》不可能也不允许向上述的系列电影一样，充满着异域探险的恐怖和鬼怪魔虫的恶趣味。但是《国家宝藏》自身的优点是，从美国短短200多年的历史中挖掘出的寻宝创意非常新颖，同时又像不知不觉上了一节生动的有关美国建国历史课。

这节“历史课”的内容是：传说三千多年前，从古埃及时代流传下来一笔逐渐累积的巨额宝藏。直到美国开国之初，这笔宝藏成了当时美国建国者们的“国安基金”，但是经过两百多年的时间，这笔宝藏下落已经不明。而盖兹一家相传在美国开国之初，就被授与保护这笔“国家宝藏”的任务。本杰明·盖兹是一个喜爱考古的冒险家，他从小在爷爷的灌输之下，坚信国家宝藏的存在。本杰明和其背后的支持者伊恩持续进行着宝藏的追查，他们在冰天雪地的北极中找到了一艘古船。这艘古船上的一只烟斗表明宝藏的线索藏在美国建国誓词——“独立宣言”的背面，如果要进一步追查，势必得取得独立宣言。而如何取得《独立宣言》，让本杰明和伊恩分道扬镳。至此，两方人马展开了争夺《独立宣言》和最终宝藏的大战。

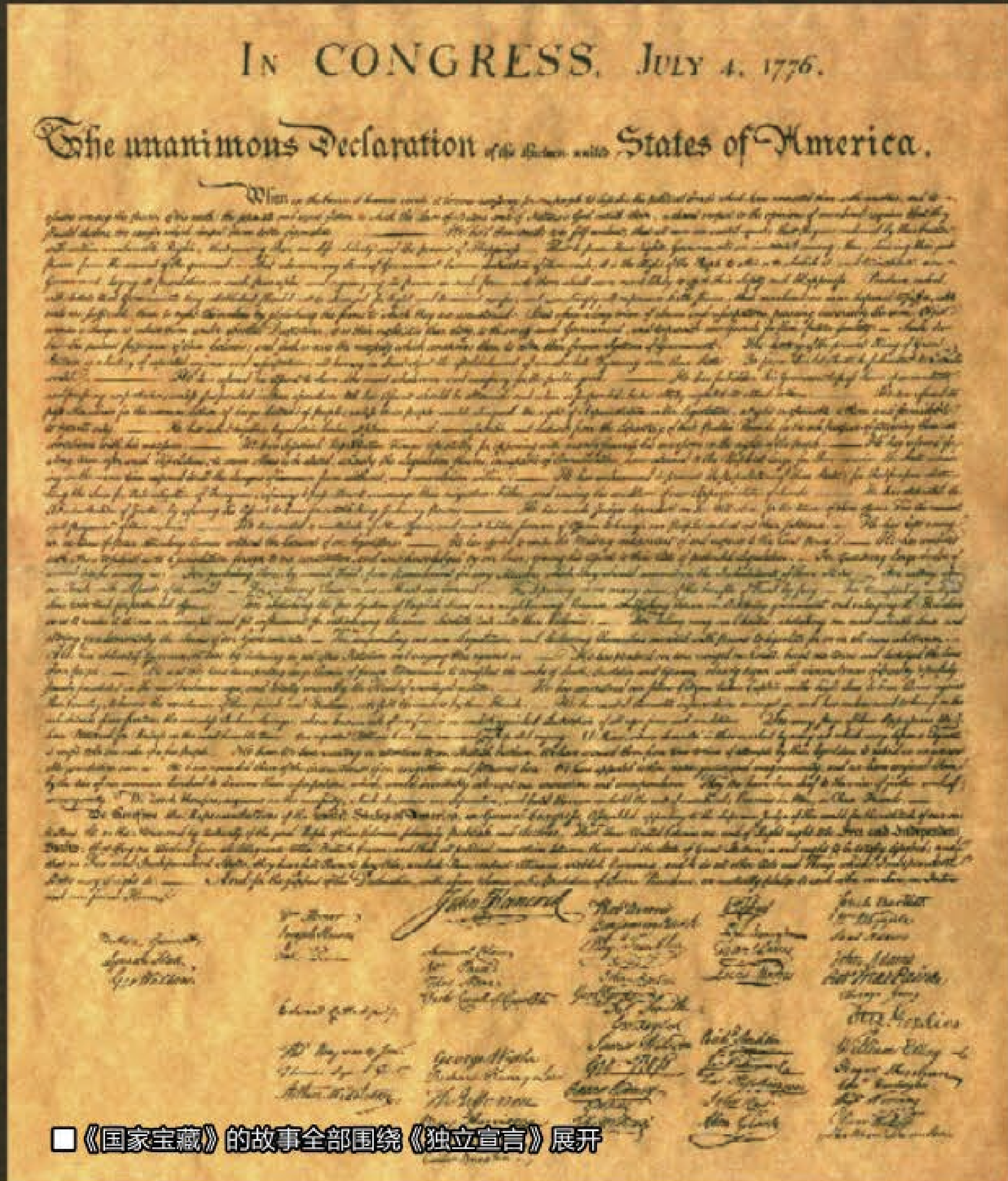
从人物设置看，一个学识渊博的探险家做主角，一个美貌与智慧并存的美女做女主角，一个精通现代通讯技术的极客，还有男主角可爱的父亲，外加一个英国绅士一样的反派，很显然，《国家宝藏》选择复刻了《夺宝奇兵之圣战奇兵》的人物设置。而他们的扮演者分别是尼古拉斯·凯奇、戴安·克鲁格、贾斯汀·巴萨、强·沃特与西恩·宾。这些演员不管在演技还是影响力在当时来说，也是足够有号召力的。

影片最出彩的地方，大概就要数通过一条条线索找出国家宝藏的设定了。在以往的寻宝电影的线索设定，


■电影中展示费城自由钟所在地

一般不会有特别复杂的线索解密，重心都放在冒险与动作场面。而且这些电影大部分的寻宝情节总是会放在有悠久历史的国度，而这次则选择了建国只有 200 多年的美国。因此，寻宝线索也只能从美国开国时的历史事件来搞创意。电影剧情的一点点推进，观众会跟随主角在华盛顿盗取《独立宣言》，然后在费城自由钟寻找可以看到线索的眼镜，最后到纽约百老汇与华尔街的交汇处三一教堂找到传说中的国家宝藏。这种发现道具，找到线索，再引出下一个道具和下个线索的解谜方法，和游戏中找到钥匙开房间的游戏流程非常相似。因此，玩家在观看这样的电影也会有很强的代入感。另外，观众在欣赏电影的同时，也能跟着主角了解一番美国建国的历史。看看电影中每个角色面对《独立宣言》时的庄严与神圣的神情，也就能感受到《国家宝藏》这部电影是多么的主旋律了。

要说这部电影有瑕疵的地方，应该要数男主角与女主角的性格设定上。因为两位主角在电影里充当了导游和讲解员的角色，这导致尼古拉斯・凯奇和戴安・克鲁格在影片里大部分时间都在掉书袋，而缺少了性格的塑造。这也是让《国家宝藏》的主角区别于印第安纳．琼斯等动作电影而造成的短板。相对而已，反倒是两位配角，扮演尼古拉斯・凯奇父亲的强・沃特和技术宅男贾斯汀・巴萨的演绎都非常出彩。一个是倔强又总是深藏不漏的老人，一个胆小怕事却有各种宅男技术加持的小人物，不脸谱化的性格特点抢去了主角不少戏份。


IN CONGRESS, JULY 4, 1776.

The unanimous Declaration of the thirteen united States of America.

□《国家宝藏》的故事全部围绕《独立宣言》展开

分析了一下《国家宝藏》电影，有时候也不得不感慨好莱坞商业电影的创意点子，从那么少的历史内容中也能编撰出一条寻宝的故事。想想我国上下五千年的悠久历史，随便拿出一段历史时刻都能是一段精彩的寻宝历程，不知道这样的好电影还要等多久才能在我国出现。

国家宝藏2 夺宝秘笈



第一部《国家宝藏》的口碑和票房都令人满意，第二部的续作的上映也就是顺理成章的事情。与第一部《国家宝藏》聚焦在美国建国初期，从《独立宣言》中寻找宝藏线索不同，这一次《国家宝藏2》选择了南北战争后，林肯总统遇刺事件导出的寻宝之旅。续集讲述的内容是：盖茨在一次会议上被人指认自己的曾曾祖父是参与刺杀林肯的幕后凶手。而本・盖茨惟一能为自己家族平反的方法是证明曾曾祖父留下的密码能够指向传说中的“黄金之城”，而不是参与刺杀林肯总统的暗号。

《国家宝藏2》保持了第一部的原班人马，而且在明星配置上略有升级，增添了海伦・米伦和艾德・哈里斯这样的老戏骨。影片寻宝的路线从白金汉宫到白宫，从法国自由女神像到拉什莫尔美国总统山，景点不再仅限于美国内部而开拓到美国之外。不过虽然寻找线索的地点有像白金汉宫和白宫这样戒备森严的场景，还有需要绑架总统来获得线索的剧情，听起来难度很大很唬人，但总的来说解密的复杂度和精彩度却大大不如第一部来的好了。

另外说句题外话，“《国家宝藏》系列”的制作人是好莱坞著名的金牌制作人杰瑞・布鲁克海默。一般由他监制的电影都是票房与口碑的保障，最起码商业上是不会有太大的差错。但是从制作完《国家宝藏2 夺宝秘笈》后，杰瑞・布鲁克海默的光芒似乎就不再了，之后制作的《波斯王子》、《独行侠》、《牛仔大战外星人》的口碑和票房都不尽如人意。我们的主演尼古拉斯・凯奇则从此再没接演过什么好的剧本，而渐渐沦为票房毒药。昔日的奥斯卡影帝沦落至此，也是让人倍感唏嘘。这时候我们就希望《国家宝藏》的续作能够早日提上日程，让两位大咖恢复往日的辉煌。

“《国家宝藏》系列”如果硬要说和《神秘海域》的联系的话，应该就是电影第二部与《神秘海域1》一样，目标都是寻找传说中的黄金之城。不同的是，电影主角盖茨最后成功了，而《神秘海域》里的内森找到的却是被下了诅咒的黄金棺。另外值得一提的是，在《神秘海域3》中，游戏中也增加了一位神似海伦・米伦的反派凯瑟琳．马洛。不知道顽皮狗在制作游戏时，是不是也是受到了《国家宝藏2》的启迪。


▲《神秘海域3》中酷似海伦・米伦的凯瑟琳・马洛

非寻宝类电影推荐

黑暗侵袭



电影讲述的是：女主角莎拉因一次车祸意外痛失自己的丈夫和女儿，她虽然活了下来却从此一蹶不振。为了让莎拉重新振作起来，她的五个女性朋友为她安排了一次探险旅行，地点是在一个丛林中荒僻而古老洞穴。正当女孩们对山洞中景色惊叹不已时，却在不知不觉中惊扰了洞中另外一种生物，它们活在黑暗当中，没有视觉，却非常嗜血。这群女孩就成了它们血腥残忍的捕杀对象。

这部电影的投资并不大，整部电影除了怪物，所有主要角色都是女人。一群柔弱的女人在黑暗的地下与怪物搏斗求生的故事，本身就透着一股绝望感。影片算是难得的英国恐怖片佳作，观众可以在电影中看到欧式恐怖怪物，美式恐怖电影的大量血浆，也能看到日式电影的气氛渲染，还有如《女巫布莱尔》那样手摇摄像机的真实恐怖感，电影在融合多种恐怖元素的手法上非常成功。因为影片整体色调上以红与黑为主色调，也使全片都给人强烈的视觉冲击力和压抑感。

严格来说，这部电影并不是寻宝类电影，它应该算作一部探险恐怖题材的电影。我之所以把这部电影推荐给喜爱《神秘海域》的玩家们，是因为这部电影塑造的地穴怪物与《神秘海域 1》后期遭遇的被黄金棺诅咒的人形怪物如出一辙。如果你在玩游戏时对这些怪物记忆犹新，并让这些怪物压迫得紧握手柄的手掌直冒冷汗，那就不要错过这部同样压抑而恐怖的经典电影《黑暗侵袭》。


▲《神秘海域》中被诅咒的西班牙人


■影片中可怖的怪物

达芬奇密码



有些小说注定是要拍成电影的，像丹·布朗的“罗伯特·兰登系列”小说或是乔治·马丁的《冰与火之歌》。他们的小说都有直接转化成剧本的先天优势。读着小说时，一幕幕栩栩如生的场景就已经在各位导演们的脑海中现成摆好了。

《达芬奇密码》就是这样以情节取胜的经典之作，它讲述的是哈佛大学的宗教符号学教授罗伯特·兰登，调查巴黎卢浮宫声望卓著的馆长雅克·索尼埃被谋杀一案。索尼埃赤裸的尸体是以达芬奇的名画《维特鲁威人》的姿态在卢浮宫被发现的，索尼埃死前在身边留下一段隐秘的信息与达芬奇的一些著名作品，包括《蒙娜丽莎》和《最后的晚餐》等有很多信息关联。兰登教授在根据线索顺藤摸瓜的调查时，慢慢揭开了基督教里隐藏的巨大秘密。

虽然电影的表面内容是一部悬疑侦破案件，但兰登教授在分析案件时，总是会对文艺复兴时的很多艺术作品进行分析，然后将线索导入到更深层的古典艺术品和宗教内涵中，甚至最后也引申到寻宝类题材电影热衷的话题——“圣杯”的概念上来。所以，《达芬奇密码》有时候也能给人以寻宝类电影的错觉。

该电影是由好莱坞著名导演郎·霍华德执导，男女主演则分别是著名演员汤姆·汉克斯与法国著名女演员奥黛丽·塔图扮演。这样的导演与演员阵容足够惊艳，但或许是电影篇幅的限制，相对来说，电影的演绎并不如原著来的精彩。如果有时间，还是推荐欣赏一下《达芬奇密码》的原著小说，小说中的复杂与精彩程度比电影出彩很多。如果读者有机会去法国和英国旅游，小说中对巴黎卢浮宫和伦敦威斯敏斯特大教堂等著名景点的细致描述，甚至能充当你的旅游导览。


■达芬奇的《维特鲁威人》


■《达芬奇密码》中最重要的场景：巴黎卢浮宫

寻宝心得

GUIDE

但那些白日做梦者却非常危险，因为他们会把梦境付诸实行，让梦境成真。像我一样。

——T.E. 劳伦斯

德雷克的辉煌史

《神秘海域》系列作品奖杯指南大合集

“《神秘海域》系列”从1代开始，内森·德雷克陪伴着玩家经历了一段又一段惊险无比的冒险之旅。从2011年开始，不算之后于PS4上推出的《神秘海域 内森·德雷克收藏版》，本系列一共推出了6作：PS3上的《神秘海域 德雷克的宝藏》、《神秘海域2 纵横贼道》、《神秘海域3 德雷克的诡计》，PSV上的《神秘海域 黄金深渊》以及PSV的外传性质卡牌游戏《神秘海域 宝藏之战》。除了《神秘海域 宝藏之战》之外，每一作都有着数量庞大的收集，而对于每一个喜欢“《神秘海域》系列”的玩家来说，每一作的白金更是必不可少。接下来就给位读者带来《神海》系列作品奖杯指南大合集。

PS4	神秘海域 内森·德雷克收藏版	SCE	动作冒险
	Uncharted The Nathan Drake Collection		中文版
	2015年10月7日	本地1人，在线多人	对应年龄：13岁以上
	售价为358港币		

文 三日月&无双流&Red Tiger 编 三日月 美编 anubis

神秘海域 德雷克的宝藏

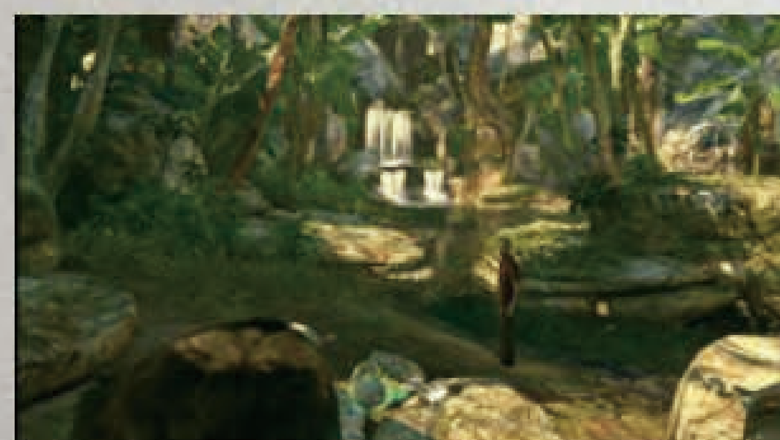
全宝藏位置

第一章 开始冒险

本章没有收集。

第二章 黄金乡的探索

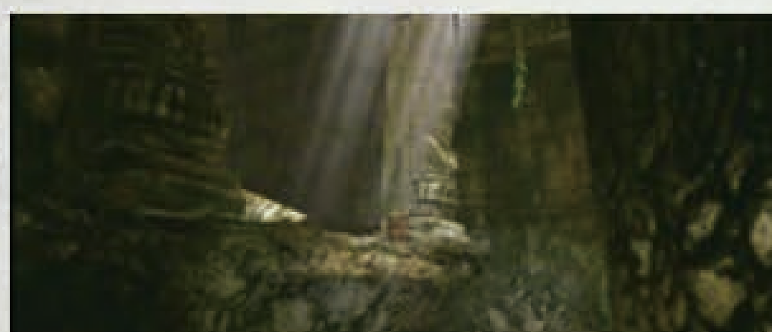
1. 章节开始后不久能看到一个小瀑布，在小瀑布前左边的岩石后。



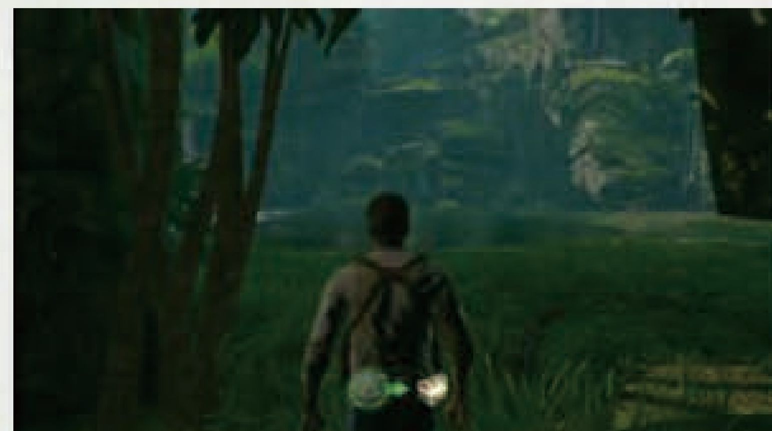
2. 一路攀爬推动上方石块砸开遗迹入口的途中，玩家会遇到一块倒塌的石板，左方石柱的大树后。



3. 进入遗迹后，玩家需要射击火药桶制造“桥梁”才能继续前进。桥梁前左方的断崖前。



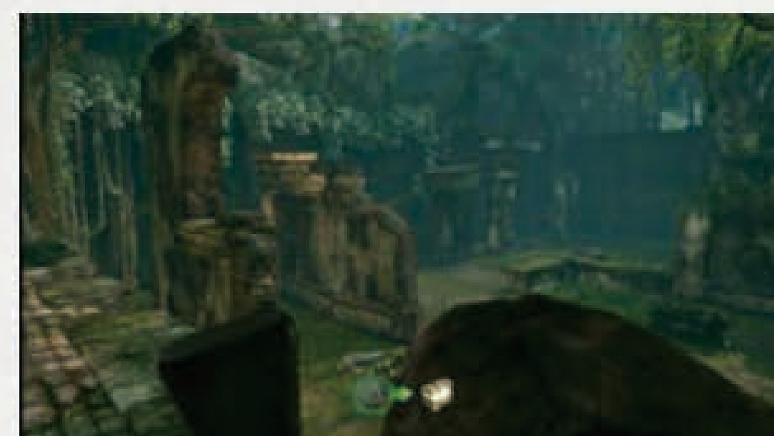
4. 通过一个需要推动四块石碑才能前进的房间后，玩家会掉进水里，上岸后在右方深处找到宝藏。



5. 遗迹的终点处会发生剧情，过场动画后在玩家的左后方。



6. 走出遗迹后，在出口附近的其中一个高台上找到宝藏。



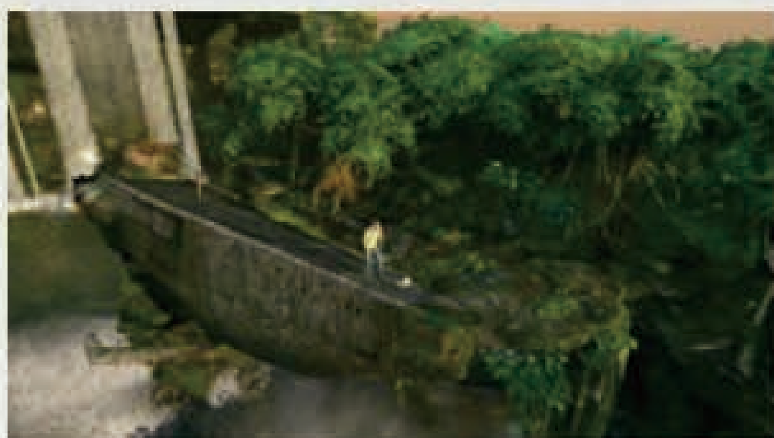
第三章 惊奇发现



■从这里往右爬。

7. 一路往上攀爬，中途需要玩家往左爬才能继续前进，不往左爬而是往右爬就能找到宝藏。

8. 到达潜水艇后，在潜水艇的前端能找到宝藏。

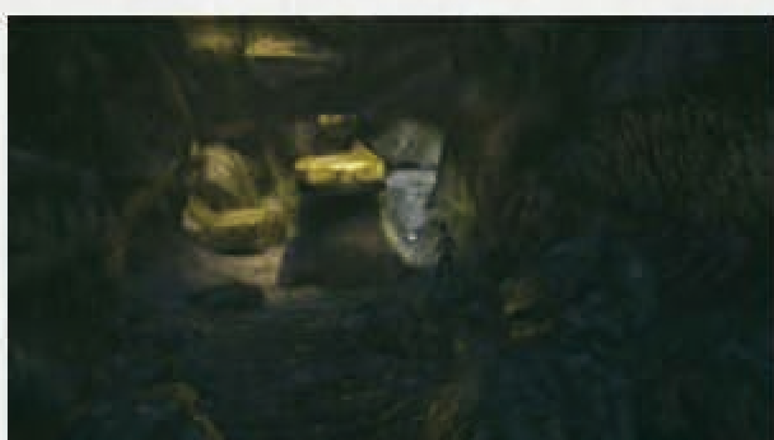


第四章
坠机现场

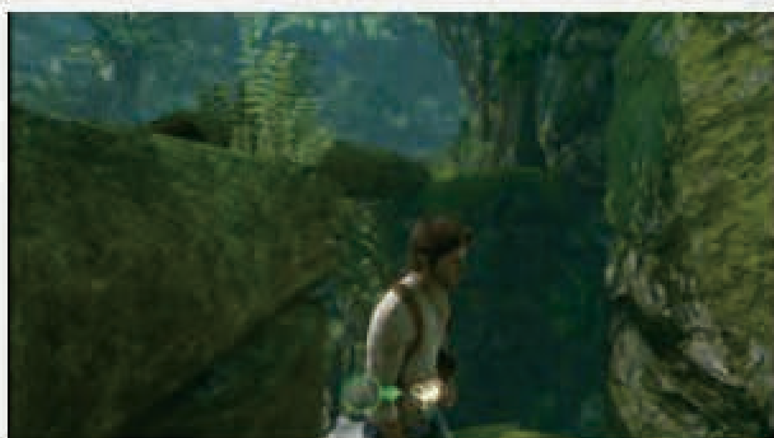
9. 在开始地点的后方就能找到宝藏。



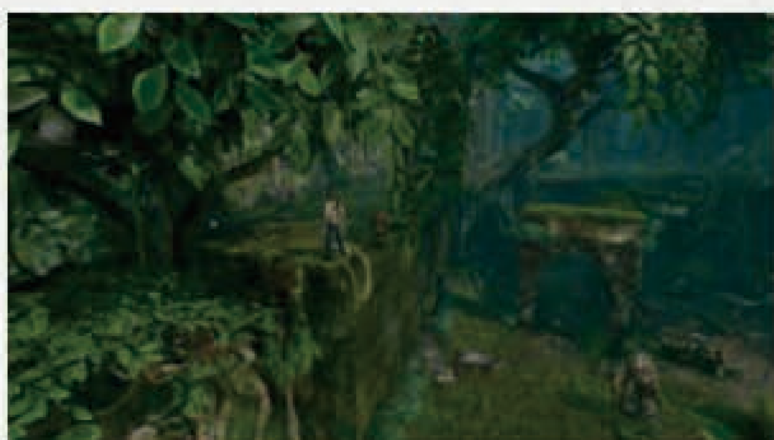
10. 利用手枪打开铁门上的锁后，在瀑布前左方的树荫下找到宝藏。



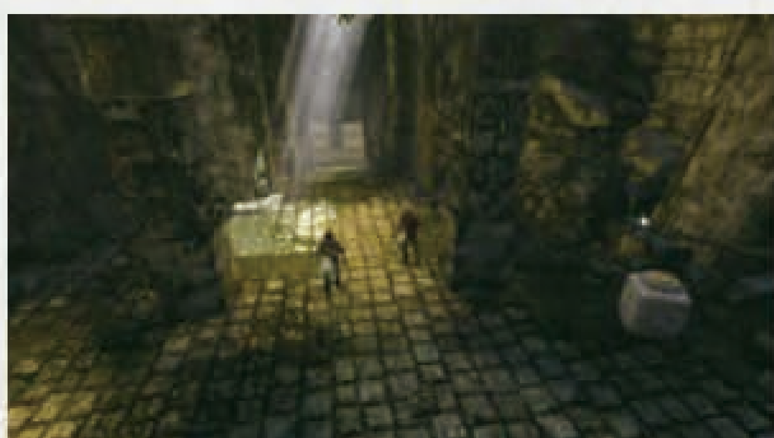
11. 在通过倒下的大树前，下方的平台上能找到宝藏。



12. 在第一次大型战斗后，玩家需要往上攀登平台后继续前进，在平台后能找到宝藏，宝藏附近还有一个炸药桶。



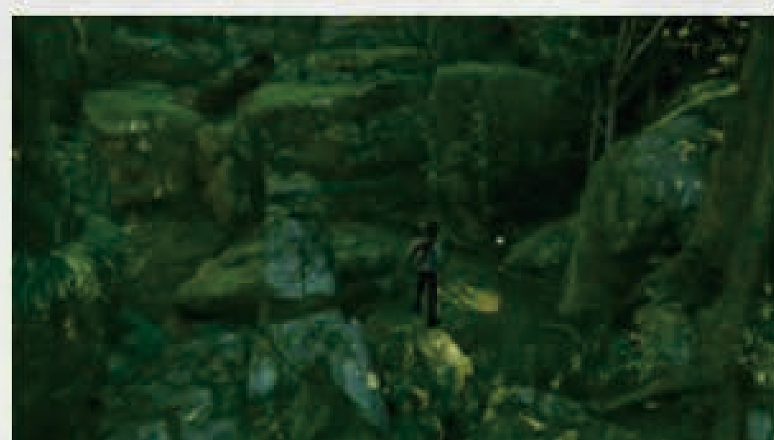
13. 进入铁门后玩家继续前进，攀上平台后往左走就能找到宝藏。



14. 继续前进后会再次遭遇敌人，在那个场景左方深处能找到。



15. 接下来玩家需要爬上悬崖，在悬崖前就能找到宝藏。



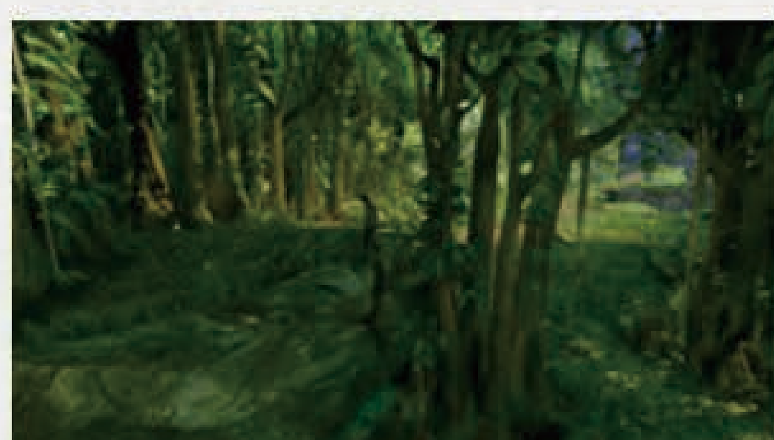
16. 在飞机残骸的场景战斗后，沿着敌人炸开的石门前进，这时候先停一下，宝藏就在石门附近。



17. 爬过峭壁后在右边的悬崖边就能找到宝藏。



18. 接下来玩家需要在一个布满陷阱的小树林后和敌人战斗，在布满陷阱的树林的小山丘上。

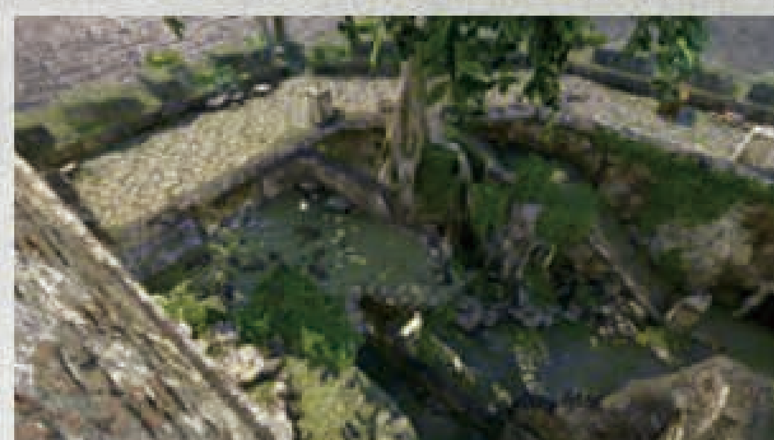


第五章
堡垒

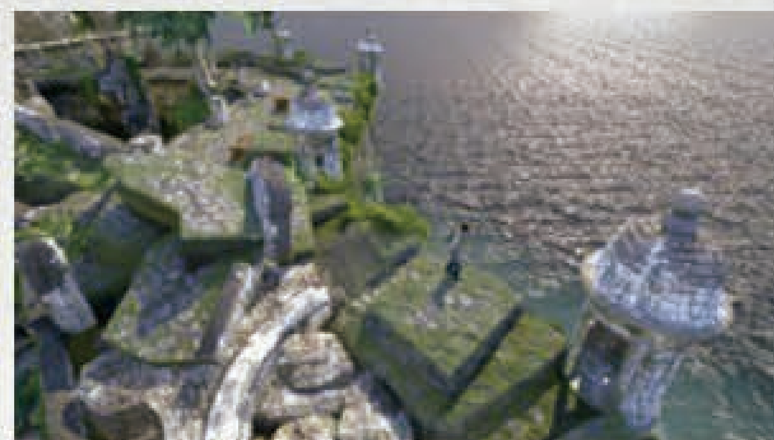
19. 在堡垒的外墙一路攀爬，很快玩家就能遇到敌人。敌人所处的石塔的顶楼上。



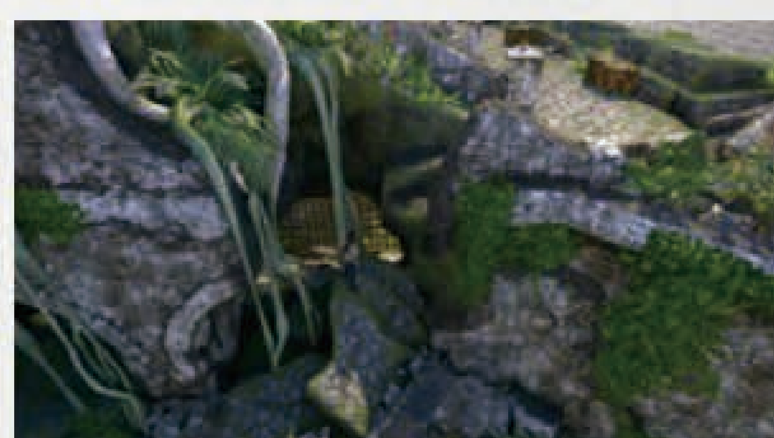
20. 在上一个宝藏的附近，先不要急着下楼梯，在一个塔楼里能找到宝藏。



21. 下去后在右后方的铁闸后找到另一个宝藏。

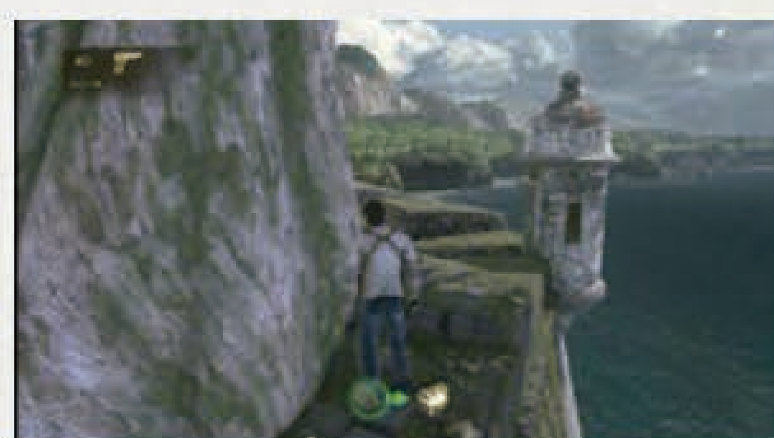


22. 进入下水道后玩家需要利用榴弹发射器 M79 来炸毁机枪台，在 M79 所在的房间的角落里。

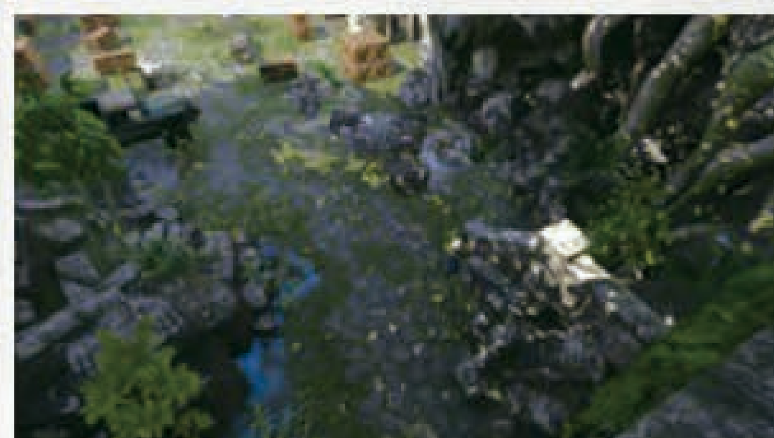


第六章
过去的真相大白

23. 重新回到室外，宝藏在城墙二层的大树后。



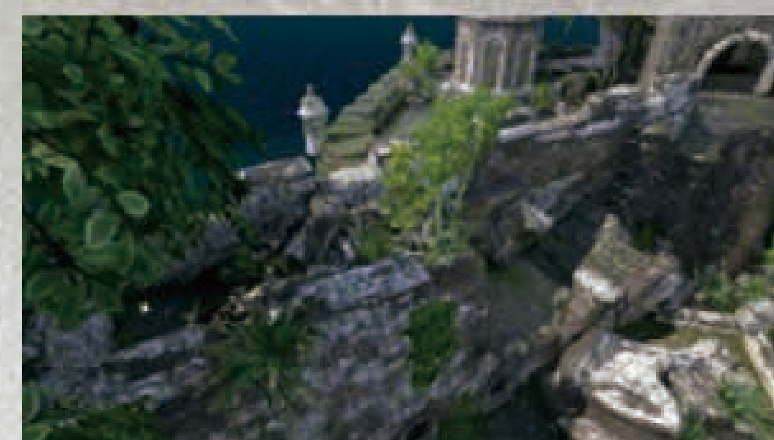
24. 玩家接着会来到一个二层有机枪台的场景，机枪台正下方的左边。



25. 到达二楼并把机枪台旁的敌人消灭后，继续前进后下楼，在楼梯处能找到宝藏。



26. 再次从一楼往二楼前进，在楼梯中途的残骸处往左前进就能找到宝藏。

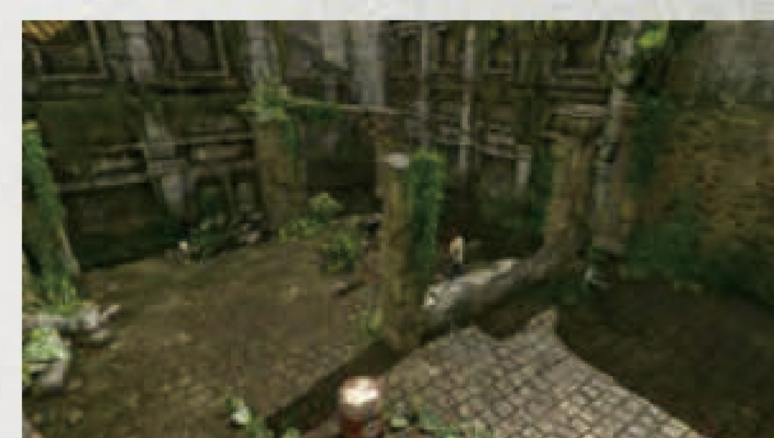


第七章
逃走

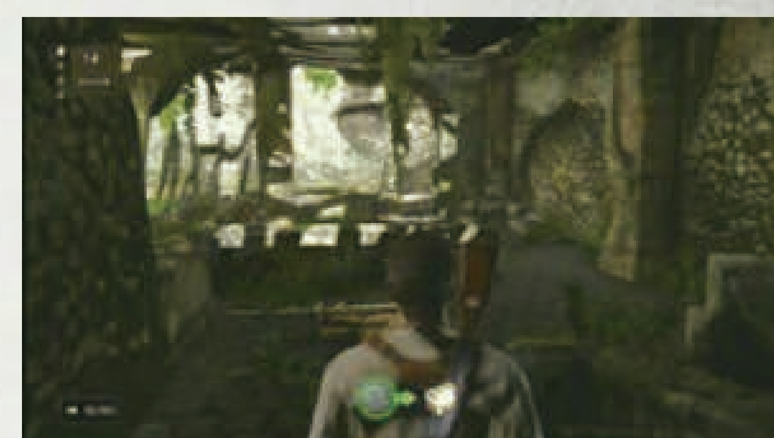
本章没有收集。

第八章
失落的都市

27. 刚上岸不久就能在右方找到宝藏。

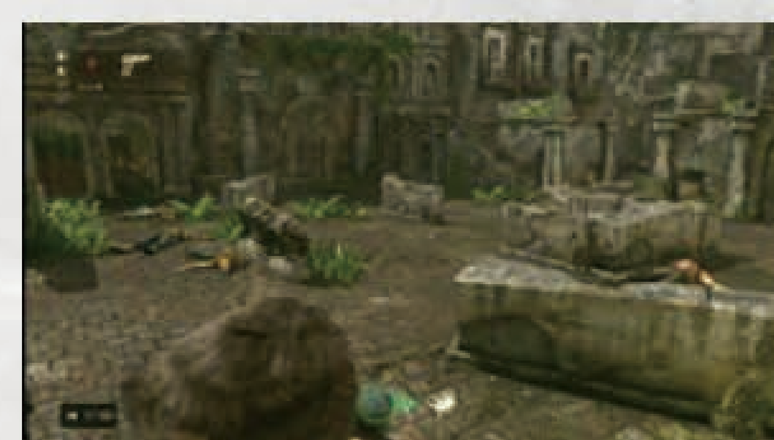


28. 第一段“摩托艇之旅”结束后，玩家会来到高塔下并再次遭遇敌人，在右边的一个废弃房间内。



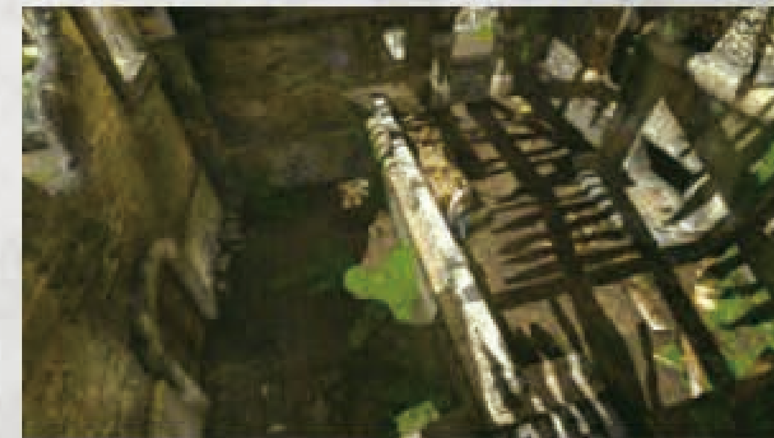
第九章
前往高塔

29. 一路边消灭敌人边前进，在高塔前方左面的地上。

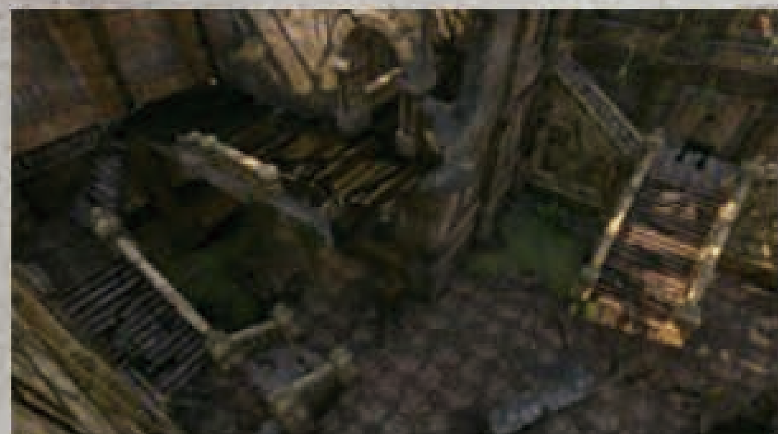


第十章
海关小屋

30. 从绳索滑下后，房间内就能找到宝藏。

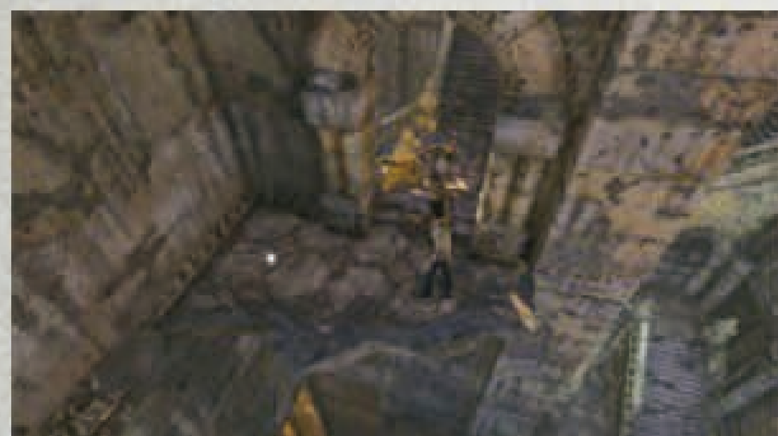


31. 跟随着女主角一起战斗的场景中，二楼的一个房间内。

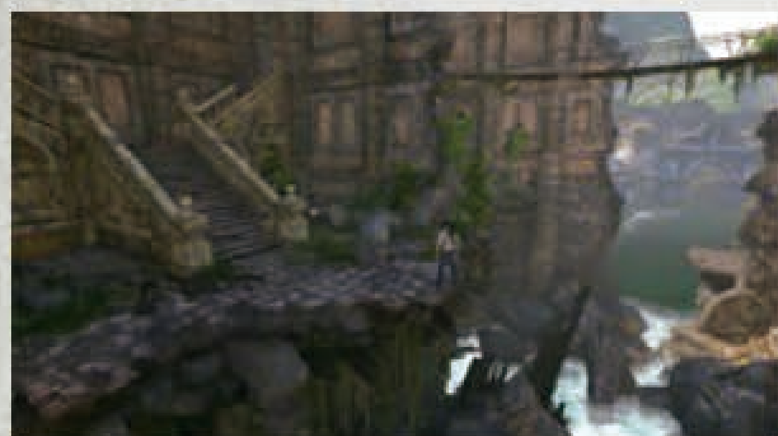


第十一章
一场激烈冲突

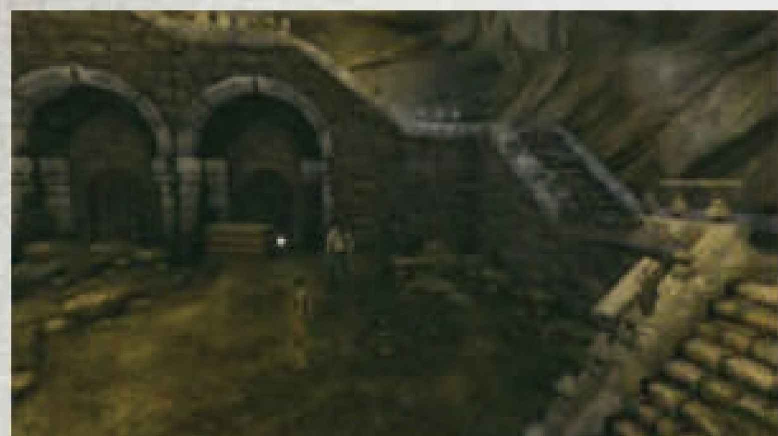
32. 第一场强制战斗结束并和女主汇合后，在接下来场景右方的楼梯上。



33. 渡过吊桥后在下方的悬崖，楼梯的角落里。



34. 从窗台跳下后，在有敌人的小黑屋一层里能找到宝藏。



第十二章
逆流而上

本章没有收集。

第十三章
圣殿?

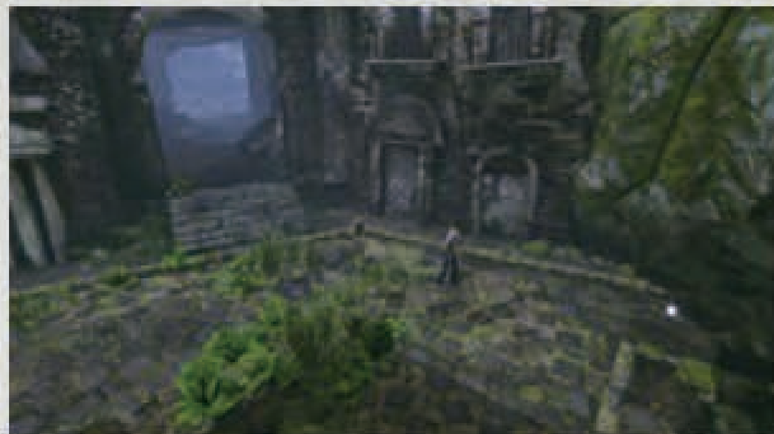
35. 踢开木门消灭敌人后继续前进，石桥右方的缺口处。



36. 在有瀑布的石桥下能找到宝藏。



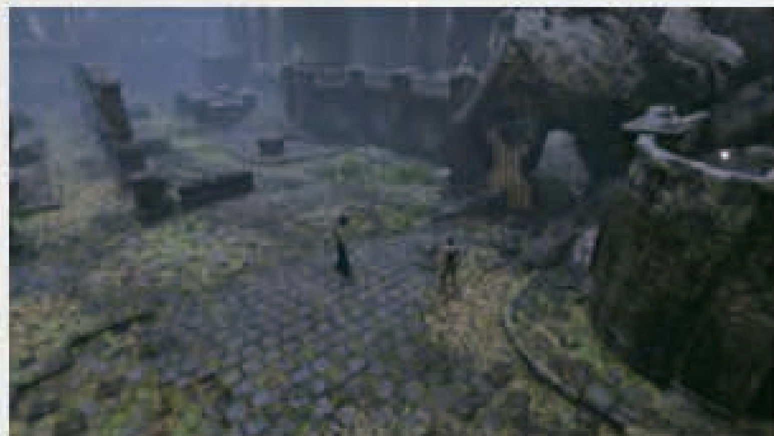
37. 进入遗迹后玩家需要射击炸药桶让伊莲娜前进，在这个场景里有一个宝藏。



38. 继续前进后玩家来到一个大型广场，入口处右方能找到宝藏。



39. 获得上一个宝藏后往入口左边走，在深处能找到宝藏。



40. 广场左前方的广场地面上。



41. 和苏利汇合并解开谜题后，玩家会进入另一个房间去解另一个谜题，不过在动手前，别忘了房间内的另一个宝藏。



第十四章
前往地底

42. 进入地底后的第一个房间的右边。



43. 越过深渊后能看到一个瀑布，宝藏就在瀑布里。



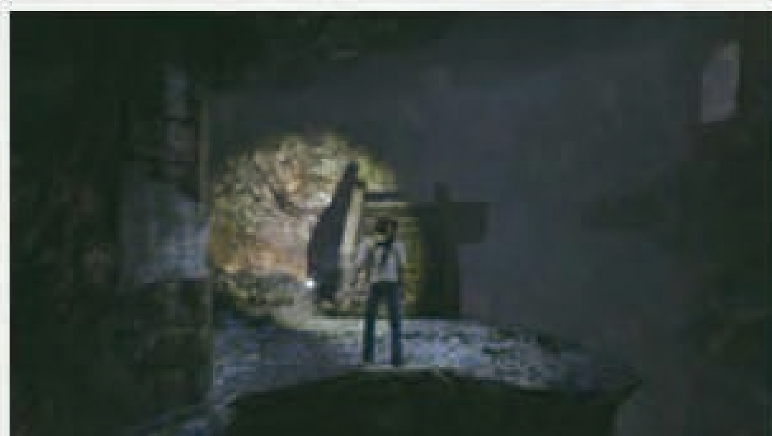
44. 从地底出来后来到教堂，刚出来后在身后就是另一个宝藏。



45. 再次回到地底后，第一个房间的左方就能找到宝藏。



46. 再一次越过深渊后在楼梯下能找到宝藏。



47. 在路的尽头玩家能发现一个绞盘，在拉动前别忘了绞盘附近的宝藏。



第十五章
在往宝藏的路上

48. 章节开始后在右方的楼梯下就能找到宝藏。



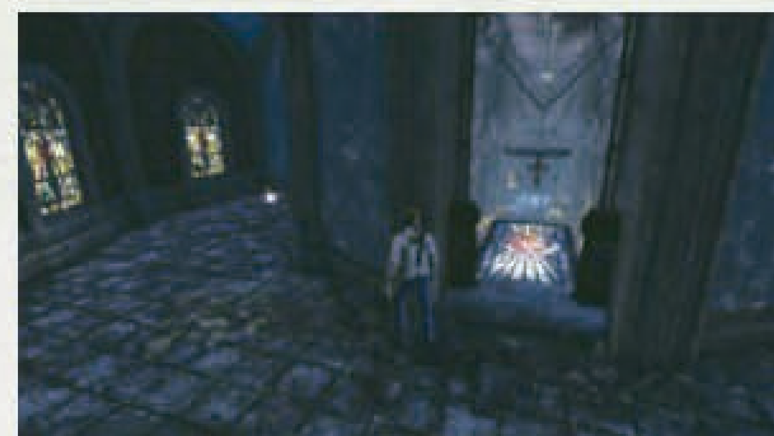
49. 重新回到二层后，在二层的左边能找到宝藏。



50. 穿过窗户重新回到教堂后，开始攀爬之前在敌人出现的房间内能找到宝藏。



51. 在教堂的攀爬之旅最后玩家会来到一系列窗户前，右面的地上能找到宝藏。



52. 在一个广阔的场景内玩家会和敌人战斗，从楼梯下去后右前方有一个缺口可以直接到达上层，在平台的后面能找到宝藏。



53. 全灭敌人后先不要开门进入目的地，目的地右方的地上能找到宝藏。



第十六章
宝藏保管库

54. 一进入保管库就能在右方看到宝藏，继续前进后不要往下跳，在右方能发现楼梯，沿着楼梯攀爬就能到达目的地。



55. 拉下把手启动机关后，越过摇动的铁灯一路前进，玩家需要



开篇
探险日志
寻宝心得 GUIDE
历史文献

往左跳过平台继续前进，在平台的另一头就能找到宝藏。

56. 在章节的最后，在下楼的途中玩家能在右方的平台上找到宝藏，直接跳过去就能获得。



第十七章
宝藏保管库的心脏

本章没有收集。

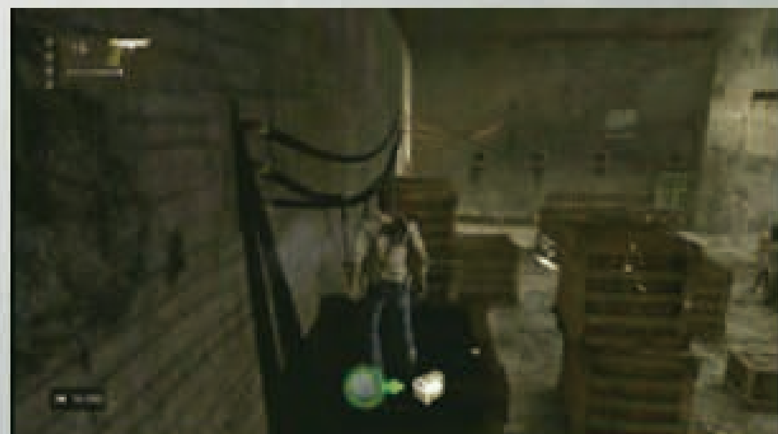
第十八章
地下碉堡

57. 在第一次遇到变种猴子后，清空敌人后在该区域走廊的一个死胡同里能找到宝藏。



第十九章
不速之客

58. 在章节的最后部分，玩家会陷入一场“三方混战”，在一个放满木箱的场景中，宝藏在其中一个木箱的顶部。



第二十章
拯救竞争

59. 从地底出来后立即就能找到一个宝藏。

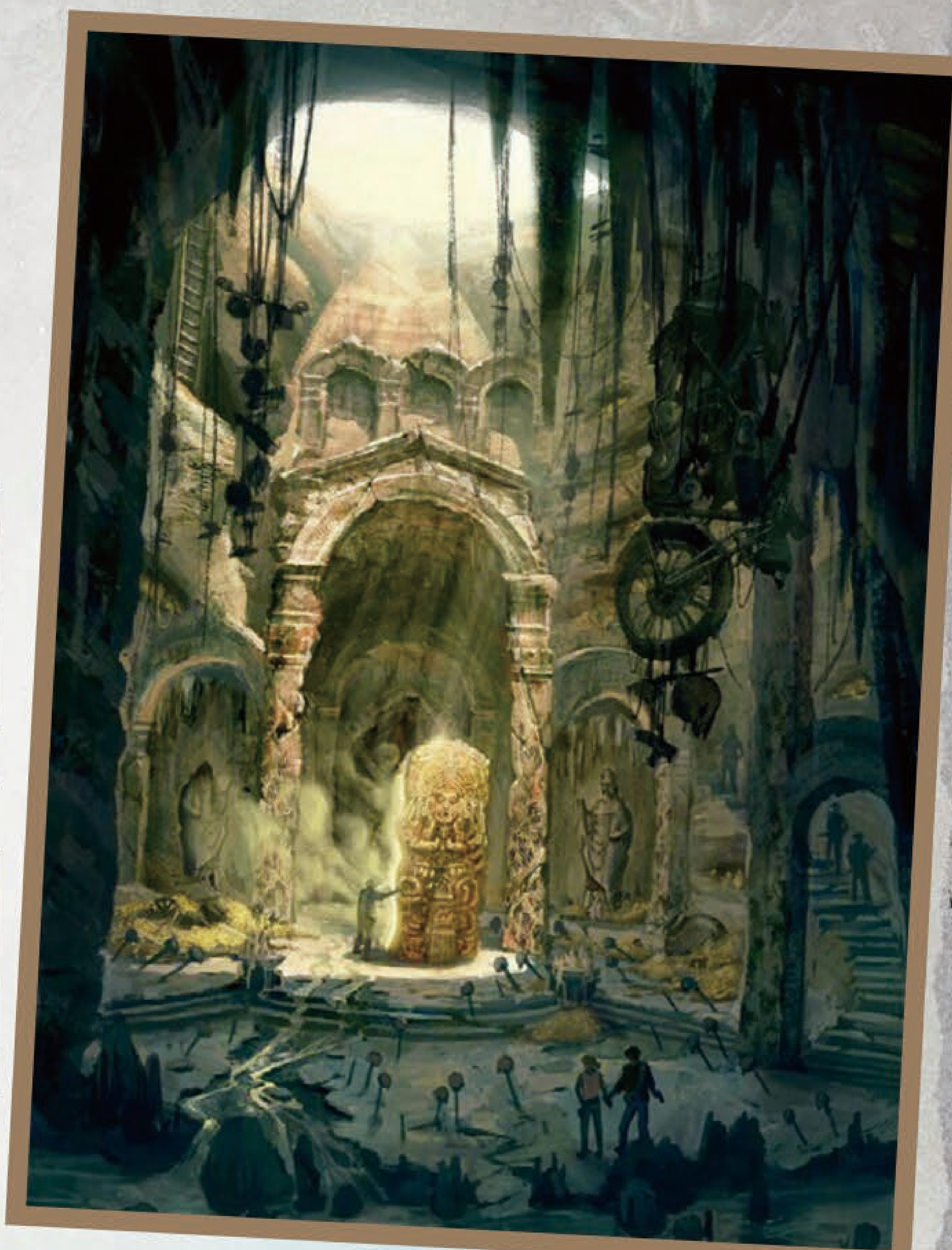
第二十一章
黄金与骸骨

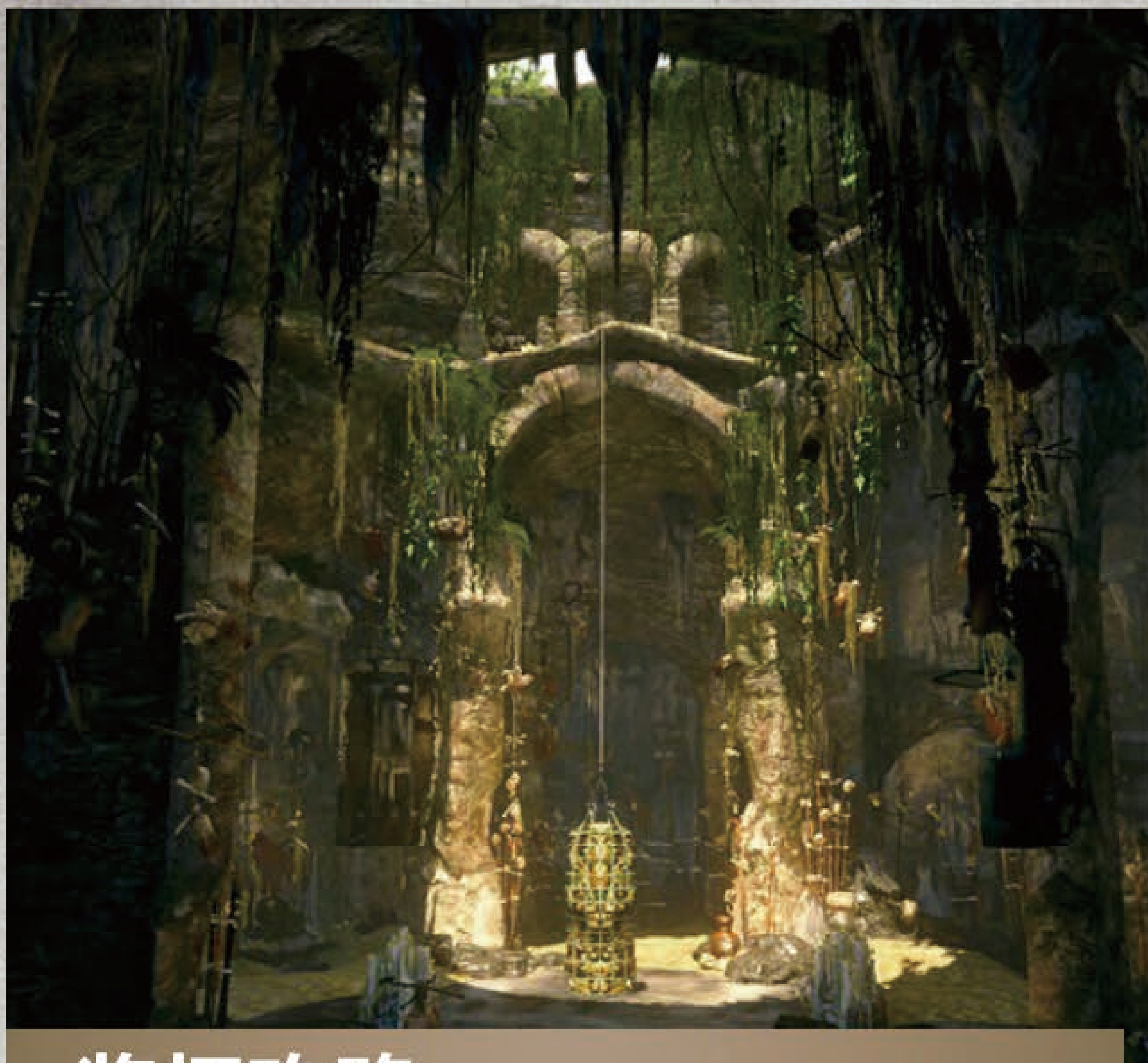
60. 再次回到地底，走过两个房间后在右方能找到宝藏。



61. 找到上一个宝藏后，下一个房间内就是最后一个宝藏了。







奖杯攻略

奖杯总数	46	铜杯	34	银杯	8	金杯	3	白金	1

额外奖杯	8	铜杯	7	金杯	1

奖杯总数	54
全奖杯难度	5/10
全奖杯所需时间	15至20小时（白金需时约为10小时）
在线奖杯	无
最少通关次数	3
有无会错过的奖杯	无
奖杯BUG	无
特殊需求	无

作为系列第一作，本作的白金难度不高。大多都是些诸如“惨烈难度”通关、全收集或者是指定武器杀害指定数量敌人等等的“例行公事”。对于老玩家来说，最省事的做法是一周目直接选择“惨烈难度”并搞定全收集，由于游戏难度高的缘故，玩家可能会因不断死亡读取检查点，一些需要刷杀敌数的奖杯也可以顺路搞定。

除了画面上的进化之外，本作在流程和系统也作出了相应的改动。例如以前原作所有统计类奖杯都可以用“读取检查点”来重复刷，但是在本作这方法就不再是万能的了。一些要求为“连续XX”的奖杯（例如“蛮力杀手”和“射头专家”），玩家在达成的过程中如果读取检查点的话，其计数是会归零的。但是即便如此玩家还是可以“刷”，不过方法从“读取检查点”改为“读取存档”。以“射头专家”为例，玩家可以在一个战点前手动存档，接着爆头杀死一个敌人，读取刚才存档，然后重复以上的过程5次后即可达成“连续以头部射击杀死5个敌人”的奖杯要求。

速破模式是本作新加入的模式，由于速破模式相关的奖杯对难度没有要求。所以玩家只需要用“容易”难度达成奖杯要求即可（最低难度“探险家”下不能解锁任何奖杯）。速破流程要取得好成绩，除了熟悉关卡之外，适当地避免战斗也是相当必要的，流程中的很多场景都是可以直接忽略敌人冲过去的，这样做可以节省不少的时间。另外读取检查点是会让计时回溯的，玩家如果觉得在某个战点打得不好的话可以选择读取检查点，但值得注意的是，由于死亡而导致读取检查点的话，计时是不能回溯的，所以一旦不慎死亡的话就立即按下暂停键并读取检查点。

和原作类似，本作依旧有着高难度使用作弊功能的良性BUG，操作方法如下：

1. 首先故事模式通关一次，值得注意的是，使用速破通关是使用不了BUG的。

2. 在主界面选择章节，选择第一章后进入游戏，难度随意，但不能是你想使用BUG的难度（例如你想在“惨烈”难度使用这个BUG，就不要选择“惨烈”，“致命”同理），而且不能把你100%进度的故事模式通关记录给覆盖掉。

3. 在暂停菜单依次选择“特典”、“报酬”、“调整”、“一击致命”和“无限子弹”。

4. 返回主菜单。

5. 选择章节，在选择第一章的画面内把难度调成你想使用BUG的难度，不要开始游戏，而是直接退回主菜单。

6. 选择继续游戏，回到游戏你就会发现游戏难度已经改成你刚才调整的的难度，而且作弊效果依然存在。值得注意的是，游戏中途千万不能更改难度（虽然笔者觉得基本不会有人会这样做），这样做会使BUG失效。

7. 最后一点需要注意的是，这个良性BUG只存在于1代和2代，3代并不能使用。

推荐完美路线

1. “惨烈”难度通关，中途注意搞定全收集，目标为全奖杯达成的玩家可以在一周目通关后直接开始“致命”难度的二周目流程。

2. 目标只是白金的玩家可以选择奖杯要求的三个章节并在“练习速破”模式中达成指定时间。而目标为全奖杯达成的玩家可以直接开始新游戏并开始攻略“连续速破”模式，开始游戏后别忘了通过在暂停菜单依次选择“特典”、“报酬”、“服装”并选择“肥胖的德雷克”。

3. 完成以上步骤后再根据剩余奖杯查漏补缺即可。

奖杯列表

白金奖杯

解锁条件 解锁除此之外的所有奖杯

完成大冒险!（容易）

解锁条件 以容易完成游戏，过程中未曾变更难度。

完成大冒险!（普通）

解锁条件 以普通完成游戏，过程中未曾变更难度。

完成大冒险!（困难）

解锁条件 以困难完成游戏，过程中未曾变更难度。

完成大冒险!（惨烈）

解锁条件 以惨烈完成游戏，过程中未曾变更难度。

获得方法 新版的惨烈难度难点和之前版本基本类似，首先说一下共通的打法：卡视角。游戏的绝大部分战斗都可以通过卡视角来轻松打过，操作方法是在以墙壁为掩体，但不要按○键，而是直接举枪瞄准并“换肩”（L3键），这样做的话就可以在大部分敌人攻击不到玩家的前提下攻击到敌人。

游戏中的绝大部分关卡都可以通过这个方法轻松通关，但即便如此还是有两个难点。这两个难点分别在第五章“堡垒”的下水道战斗以及第二十章的“拯救竞争”的教堂战。

其中后者的难点主要集中在敌人数量众多而且大部分都是携带着狙击枪或者榴弹发射器等“大杀器”的棘手敌人，不过只要躲在教堂入口处利用“卡视角大法”慢慢推进即可。

前者的难点主要是战斗的场地没有可供卡视角的墙壁以及掩体，敌人会随着时间陆续到场，而且来自四面八方，玩家死守一处的话很容易被围攻致死。当然，过关的方法也很多，不过方法虽多，但都可以用两个字形容：背板。

在进入下水道前玩家会遇到一挺由敌人操纵的机枪，按照游戏设计，玩家应该使用过道右侧房间内的榴弹发射器M79一炮炸死。不过这里玩家可以选择留着榴弹发射器不用，而是选择直接用枪把机枪手身后的油桶打爆。然后玩家手上的榴弹发射器便能有整整三发炮弹，这样可以让下水道的战斗轻松不少。下水道的战斗讲究一个“快”。把场景以时钟划分区域，以玩家进入的场景为五点钟方向为例。玩家一进入战斗便能在前方以及左侧的高台上发现两个敌人，同时正前方会有一个敌人迅速往玩家靠近。

开篇
探险日志
寻宝心得 GUIDE
历史文献

首先进入前方掩体并迅速用榴弹发射器解决高处的两个敌人，解决后迅速前进并利用近身攻击解决前方的敌人。接着立即往左方前进（九点钟方向），上方缺口处会刷出一个敌人，迅速用最后一发榴弹解决，接着左方的缺口处会跳下一个敌人，推荐直接用边跑边射解决，因为后方很快就会刷出另一个敌人。全部解决掉后立即原路返回，这里会刷出三个敌人，如果玩家速度够快的话是可以在他们落地前先解决一个。三个都解决掉之后就容易多了，最后两个敌人会从玩家的初始地点刷出，轻松解决即可。

第一件宝藏
解锁条件 找到 1 件宝藏。

新手宝藏猎人
解锁条件 找到 10 件宝藏。

中级宝藏猎人
解锁条件 找到 20 件宝藏。

老练宝藏猎人
解锁条件 找到 30 件宝藏。

专业宝藏猎人
解锁条件 找到 40 件宝藏。

高级宝藏猎人
解锁条件 找到 50 件宝藏。

一流宝藏猎人
解锁条件 找到 60 件宝藏。

遗物发掘者
解锁条件 找到奇妙遗物。

最高级盗品收藏
解锁条件 找到所有宝藏和奇妙遗物。

20 记头部射击
解锁条件 以头部射击杀死 20 个敌人。

100 记头部射击
解锁条件 以头部射击杀死 100 个敌人。

250 记头部射击
解锁条件 以头部射击杀死 250 个敌人。

射头专家
解锁条件 连续以头部射击杀死 5 个敌人。

格斗好手
解锁条件 以残忍连续技杀死 5 个敌人。

蛮力杀手
解锁条件 以残忍连续技杀死 20 个敌人。
获得方法 残忍连续技的操作方法是依次按下□键、△键和□键，这种攻击方法不光可以获得 2 倍弹药补充，而且快，高难度在一对一的情况下不妨多用。

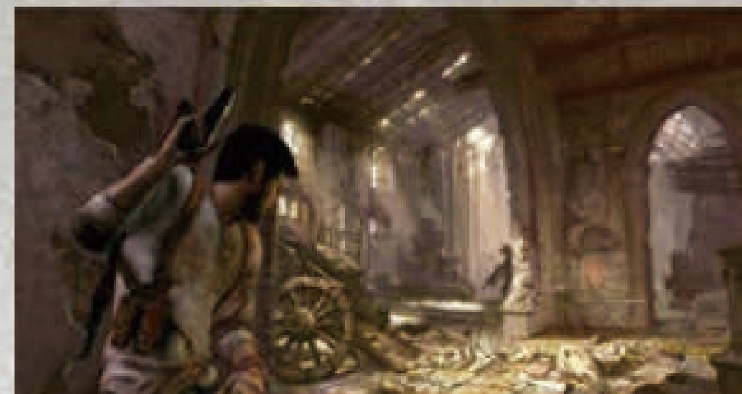
格斗专家
解锁条件 连续以残忍连续技杀死 5 个敌人。

三重轰炸王！
解锁条件 以 1 次爆炸杀死 3 个敌人。

轰炸名人
解锁条件 以 1 次爆炸杀死 3 个敌人，重复 5 次。
获得方法 第四章“坠机现场”的其中一个场景中，玩家能在一个高台拿到一把榴弹发射器，之后会有敌人不断在前方布满陷阱的小树林中刷出来，在这里很容易就能达成 1 次爆炸杀死 3 个敌人的要求。

半空射击手
解锁条件 悬吊时以枪击杀死 20 个敌人。

半空轰炸手
解锁条件 悬吊时以枪击杀死 10 个敌人。



疾跑射手
解锁条件 以边跑边开枪（不瞄准）杀死 20 个敌人。
获得方法 在游戏后期和后裔（变种猴子）战斗时很容易就能刷到。

铁拳
解锁条件 先以枪击削弱敌人体力再一拳杀死 5 个敌人。

铁拳高手
解锁条件 连续先以枪击削弱敌人体力再一拳杀死 10 个敌人。
获得方法 最简单的做法是在容易难度下以边跑边射击敌人的形式击中敌人一次，再立即冲上去用近身攻击（□键）补刀。第四章“坠机现场”的多个场景都可以轻松达成这个条件，利用“读取存档”的方法可以保证万无一失。另一个解锁的好地点是在第十一章“一场激烈冲突”开头的战斗中，解决开头的机枪手、高台的敌人以及不断往玩家靠近的胖子敌人后就可以开始跟敌人绕圈并尝试解锁了。

忍者大师
解锁条件 从后方徒手杀死 50 个敌人。
获得方法 在第五章“堡垒”中，完成开头的攀爬部分后，在第一场战斗中玩家会发现一个背对自己的敌人，暗杀后读取检查点即可。值得注意的是，本作的“暗杀”判定有些奇怪，如果在暗杀前敌人就已经发现玩家的话，即使发动了背后暗杀的动画也不会计算进统计内，所以有时候需要多尝试几次。

不死
解锁条件 在不死而且不读取重生点的前提下杀死 75 个敌人。
获得方法 玩家可以在第十七章“宝藏保管库的心脏”开头的战斗中轻松达成，只要玩家不爬上锁链的话，敌人是会不断刷新的。在此期间，不要忘了在暂停菜单依次选择“特典”、“报酬”、“调整”中选择无限弹药。



30 次杀害：Mk-NDI

解锁条件 用手榴弹杀死 30 个敌人。

20 次杀害：Desert-5

解锁条件 用 Desert-5 杀死 20 个敌人。

20 次杀害：Wes-44

解锁条件 用 Wes-44 杀死 20 个敌人。

30 次杀害：Dragon Sniper

解锁条件 用 Dragon Sniper 杀死 30 个敌人。

50 次杀害：92FS-9mm

解锁条件 用 92FS-9mm 杀死 50 个敌人。

50 次杀害：M4

解锁条件 用 M4 杀死 50 个敌人。

50 次杀害：Micro-9mm

解锁条件 用 Micro-9mm 杀死 50 个敌人。

30 次杀害：M79

解锁条件 用 M79 杀死 30 个敌人。

30 次杀害：MP40

解锁条件 用 MP40 杀死 30 个敌人。

50 次杀害：PM-9mm

解锁条件 用 PM-9mm 杀死 50 个敌人。

50 次杀害：Moss-12

解锁条件 用 Moss-12 杀死 50 个敌人。

50 次杀害：AK-47

解锁条件 用 AK-47 杀死 50 个敌人。

获得方法 所有武器相关的奖杯都可以在通关后通过在暂停菜单依次选择“特典”、“报酬”、“选择武器”中选择相应武器来轻松达成。



拍摄艾莲娜

解锁条件 使用拍照模式。

获得方法 在游戏的任何时候，只要按下“十字键↓”即可调出拍照模式。如果不能调出的话，进入暂停菜单的“选项”的“游戏”中选择开启拍照模式。

城墙也挡不住我

解锁条件 10 分钟之内完成第五章“堡垒”。

获得方法 速破模式的要点可参考前文，值得注意的是，下水道的战斗中玩家必须全灭敌人才能继续前进。

快速过河

解锁条件 5 分钟之内完成第 12 章“逆流而上”。

获得方法 在流程的最后部分中玩家削减一定数量的敌人即可无视剩余敌人继续前进，高处的榴弹发射器敌人必须优先消灭。中途小心漂流而下的油桶即可，之后就是克服那恶心的操作和适当的背板了。别看 5 分钟很短，其实还是卓卓有余的。

快速会合

解锁条件 7 分钟之内完成第 16 章“藏宝库”。

获得方法 玩家要想达成 7 分钟的目标，就必须要背板，至少路线必须记得相当清楚。在第一次遇到强制战斗时，迅速解决上方的两个敌人，然后立即解决靠近玩家的敌人并捡取他的武器 Wes-44。利用这把武器高威力的特点迅速前进并往深处靠近以躲闪右上方的榴弹发射器敌人。把梯子放下来后迅速往上爬，爬上去后无视敌人一路狂奔即可。熟悉流程且一切顺利的话本关甚至可以在 6 分钟内完成。

额外奖杯

完成大冒险！（致命）

解锁条件 以致命完成游戏，过程中未曾变更难度。

获得方法 “致命”难度只有玩家通关“惨烈”难度后才会开启，比起前一个难度的“三枪死”变成了“两枪死”甚至是“一枪死”，后期的手枪和霰弹枪甚至可以一击必杀。但打法是共通的，具体难点可以参考前文的“完成大冒险！（难度：惨烈）”。值得注意的是，BUG 依然是可以使用，无限子弹和一击致命还是从某种程度上减少了游戏难度。

超自然杀手

解锁条件 以狙击枪杀死 5 个后裔。

获得方法 后裔指的就是游戏中玩家遇到的“变种猴子”。

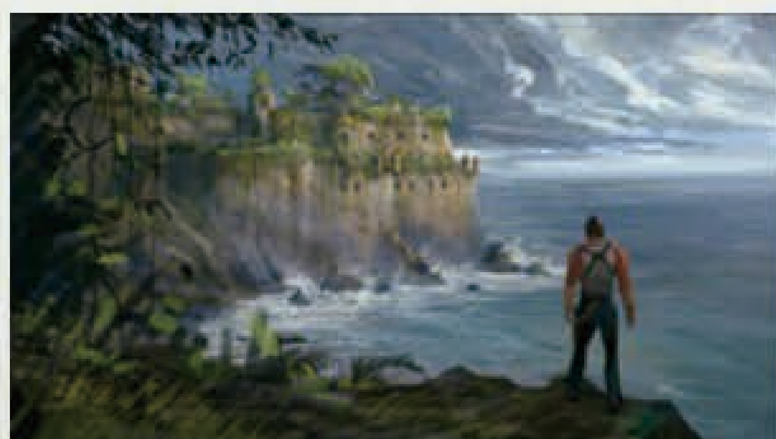
角色变换

解锁条件 换上德雷克以外角色的外观并杀死一个敌人。

只能活一次

解锁条件 没有死亡以普通或以上难度完成最后的章节。

获得方法 打法可以参考“惨烈难度”，善用“卡视角大法”即可。



又胖又快

解锁条件 使用肥胖的德雷克完成一次“持续进行速破”。

获得方法 需要全程使用，如果速破过程中需要退出游戏的话，再次进入游戏时别忘了再次把“肥胖的德雷克”调出来。

紧贴榜首

解锁条件 与好友比较数字。

获得方法 通过在暂停菜单依次选择“特典”、“统计数字”中选择随意一个统计数字即可。

极速快感

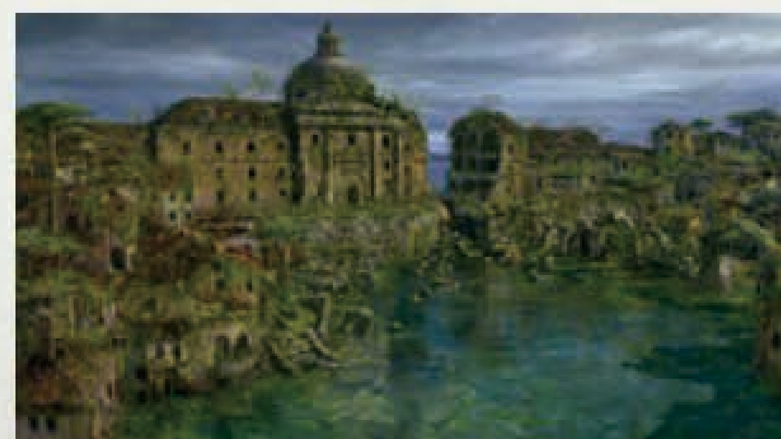
解锁条件 达成 2 小时 30 分的速破完成时间。

获得方法 要点可参考前文，2 小时 30 分通关实际上相当充裕，容错率也相当高。在一切顺利的情况下，容易难度下 2 小时内通关不是问题。

作弊

解锁条件 启用一个“调整”选项。

获得方法 通过在暂停菜单依次选择“特典”、“报酬”、“调整”中选择随意一个秘技并启用即可。



神秘海域2
纵横贼道

开篇
探险日志
GUIDE 寻宝心得
历史文献

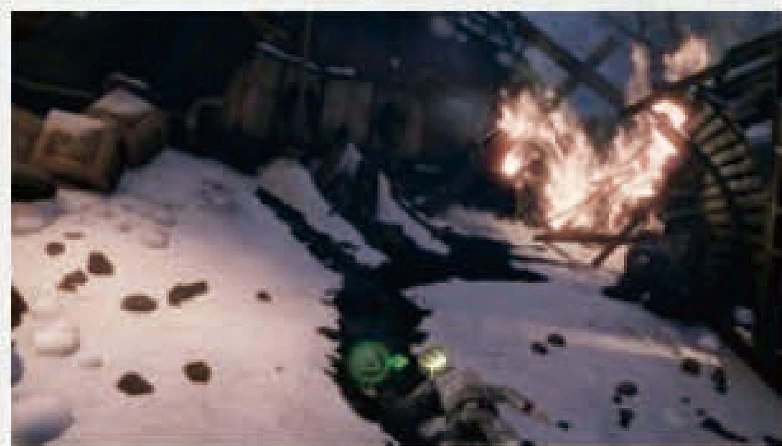
全宝藏位置

第一章 惊险处境

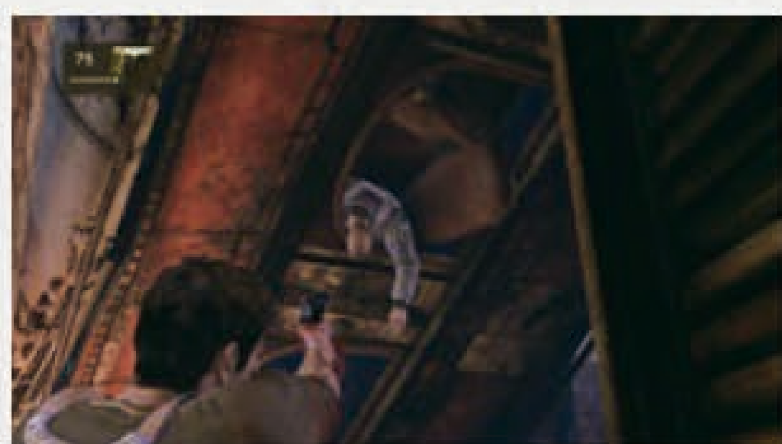
1. 从火车爬出来后，在右边的大树下。



2. 继续前进能找到一具尸体，在这个场景的角落里。



3. 用枪打开锁后，抬头看就能捡到宝藏在一具尸体身上，射它下来吧。



4. 跳跃到对面车厢后，不要急着上去，以悬挂的状态继续往右方前进，然后往后走就能发现宝藏。

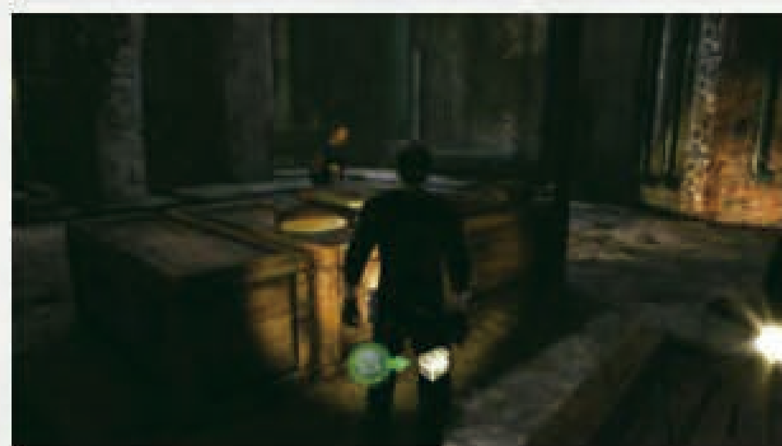


5. 原路返回，爬进车厢后往后看就能找到宝藏。

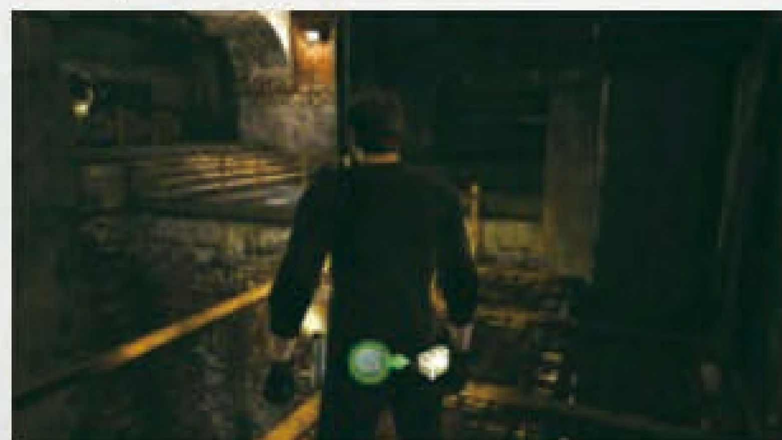


第二章 破门而入

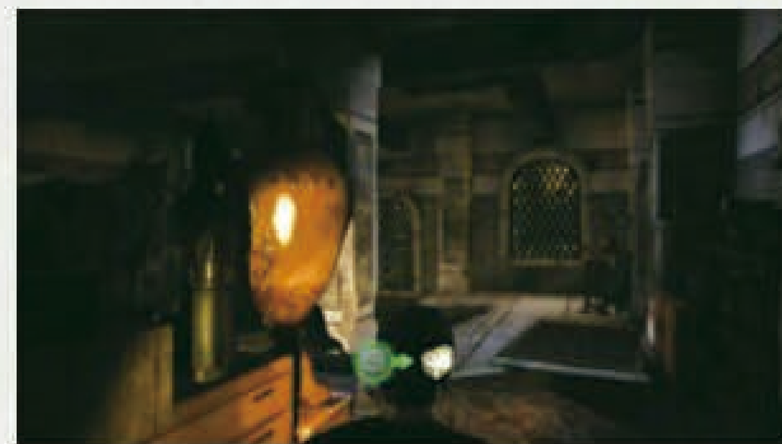
6. 第一次从下水道出来后，靠墙边的木箱上。



7. 在第二次和 NPC 合作爬上楼梯后，在身后的平台上。



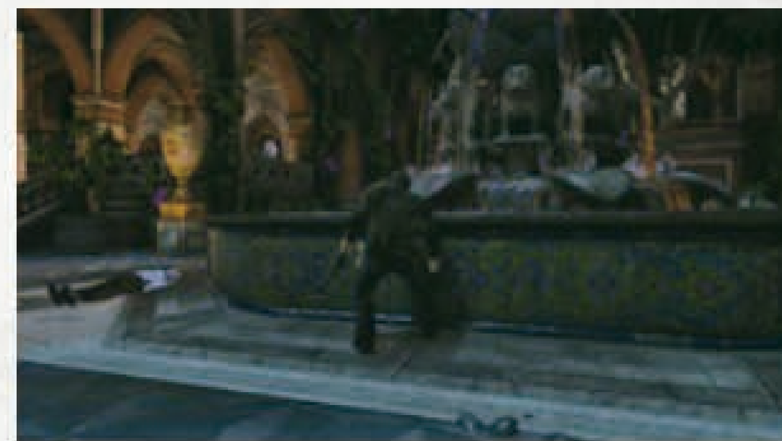
8. 在遇到带有防盗警报的大门后，大门的右边便能找到宝藏。



9. 到达庭院后，往走廊左边跳下去后，在左边的花坛里就能找到宝藏。



10. 在继续潜入的过程中，玩家会看到一个喷水池，宝藏在喷水池里。

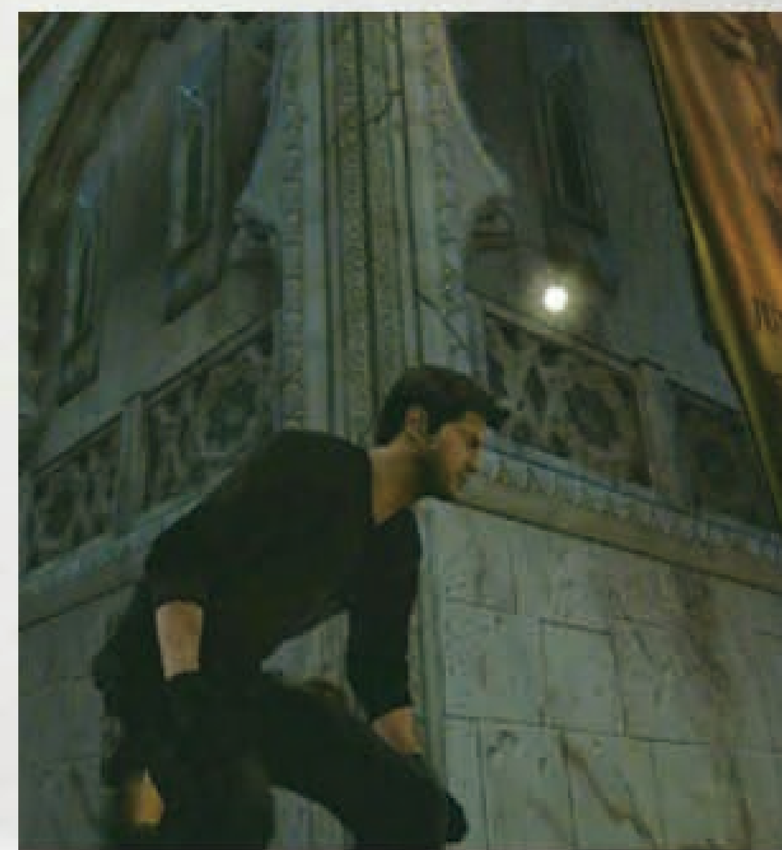


11. 第一次利用麻醉枪击倒警卫后，玩家需要越过一系列横梁，宝藏在其中一根横梁上。

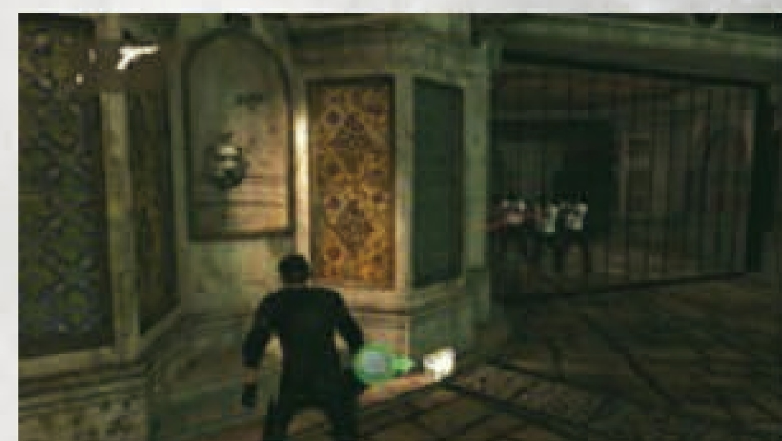


12. 在一个需要往上爬并暗杀警卫的场景中，不往上走而是往下，一直往右攀登就能在尽头找到宝藏。

13. 继续前进，在跳到对面屋顶前，先往左看，在一个建筑上面能找到宝藏，用枪射下来即可。



14. 触发警报后先不要急着走，回头看，不难看到墙上的宝藏。



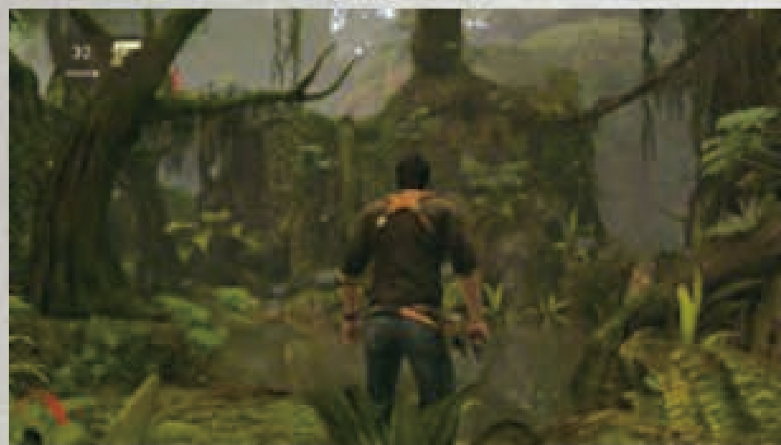
15. 到达下水道并遇到来自上方警卫的攻击后，在左边的缺口处能找到。



第三章
婆罗洲

16. 章节开始后往左走，宝藏的上面的树枝上。

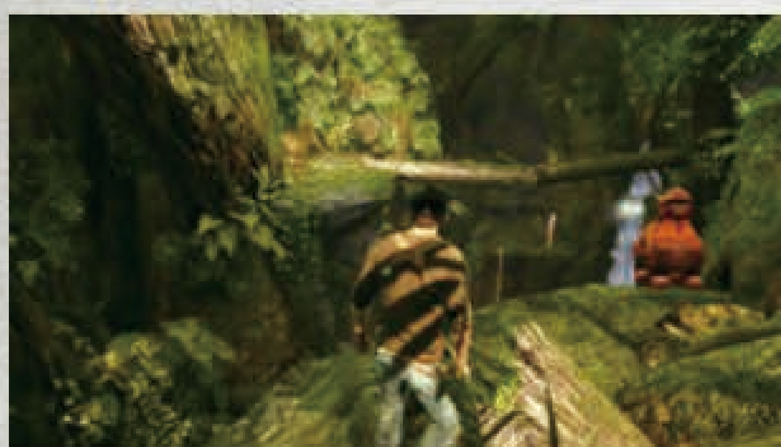
17. 遇到敌兵后，往右边走能发现一个小独木桥，走过去后就能找到宝藏了。



18. 推下石块让苏利上来后继续前进便是第二场战斗，战斗结束后玩家需要往上爬，不往上爬而是往右爬，尽头就能发现宝藏。

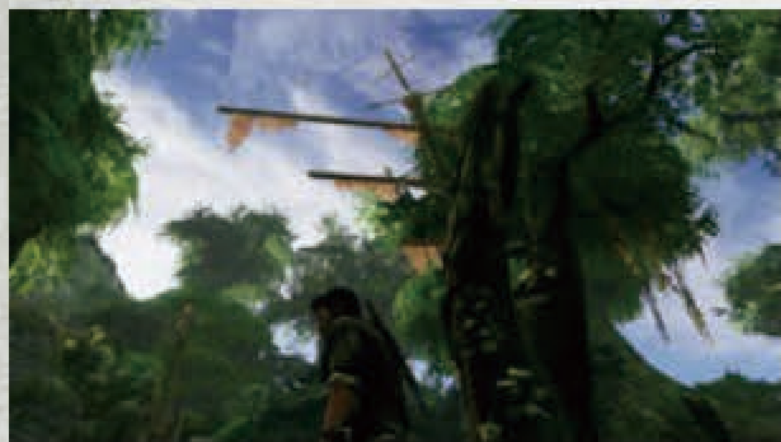


19. 强制格斗战结束后爬上绳索，然后继续往右边平台一路跳过去，跳到尽头便是宝藏所在地了。



第四章
发掘现场

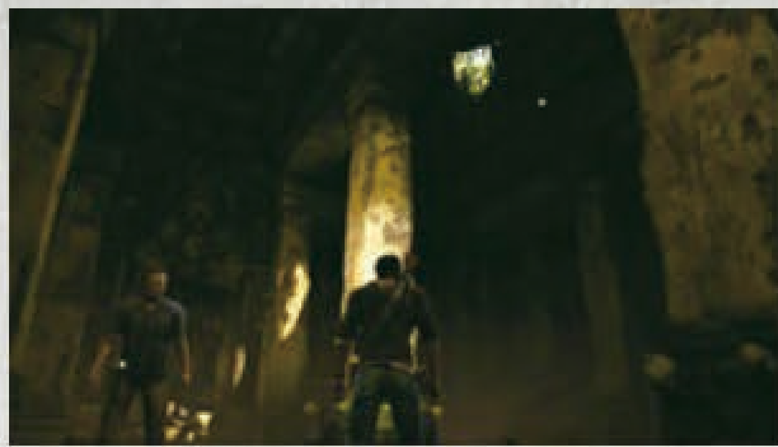
20. 在一开始的战斗点里，破船的桅杆顶上。



21. 跟随克洛伊来到遗迹后，遗迹里雕像的手里。



22. 尽头发生剧情后，先不要急着走，往左看能发现宝藏在高处。



第五章
市区战

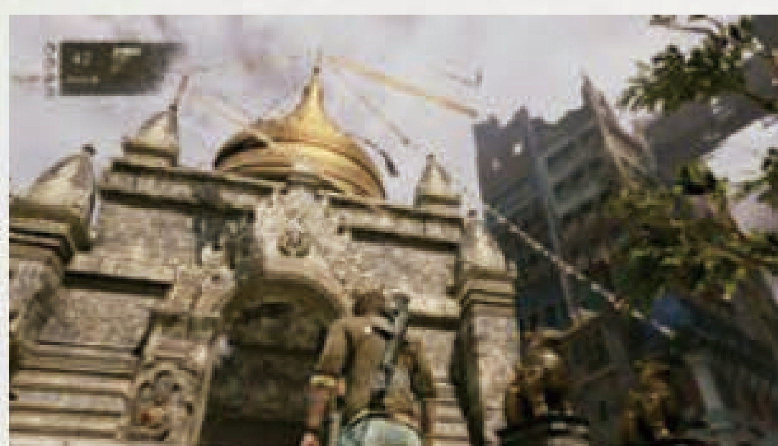
23. 流程进行到从楼顶下来后（中途还会在楼顶遇到一个敌人），下来后能发现一辆蓝色车子，顺着车头方向能发现一个下水道入口，进去后就能发现奇特宝藏。

第六章
险恶时刻

24. 一开始场景右方的告示牌上。



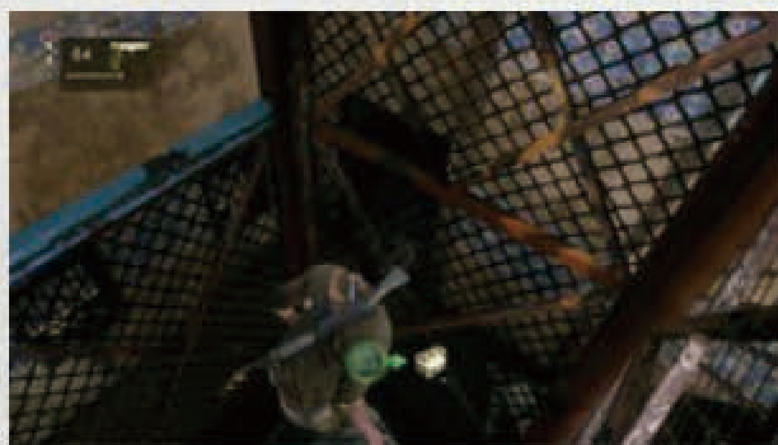
25. 还是那个场景，正前方神殿大门上方正中央。



26. 到达酒店外沿后，先不要进去，继续往右走就能在屋檐上发现宝藏。



27. 前进不久后能发现一个坏掉的电梯，跑到顶楼后跳到电梯井里就能找到宝藏。



28. 接着继续前进，到达一个阳台后在左边能发现屋檐，沿着屋檐走过去就能发现宝藏。

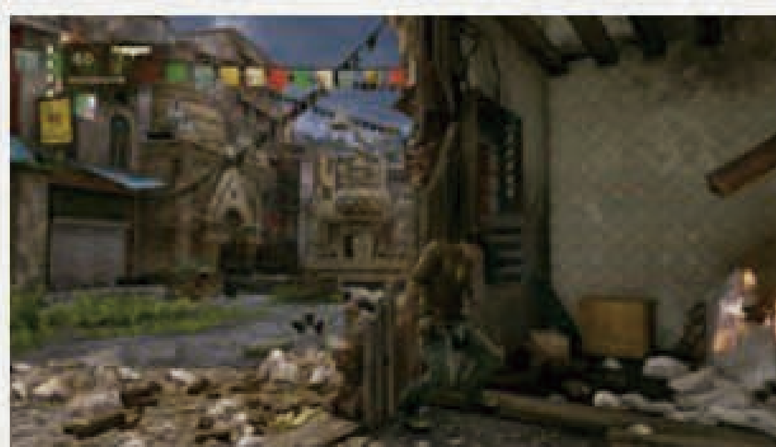


29. 开始和直升机对抗后，从炸翻的大楼里逃生后会在对面大楼的天台上发现敌人，消灭后在对面的水塔上发现宝藏。

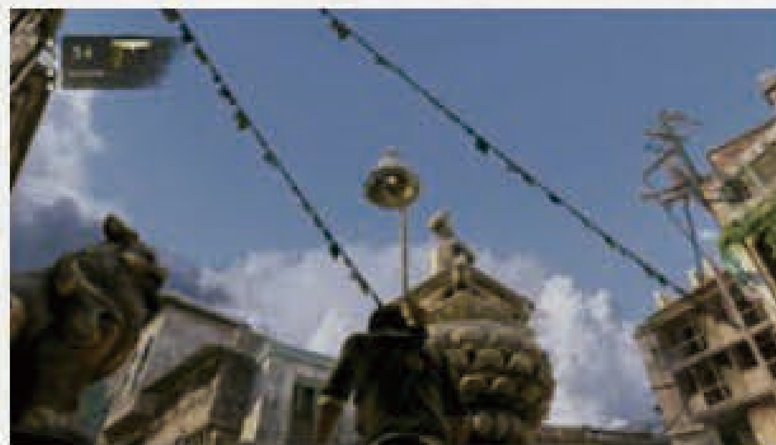


第七章
他们正跟着我们

30. 开头战斗的场景右边的房子里。



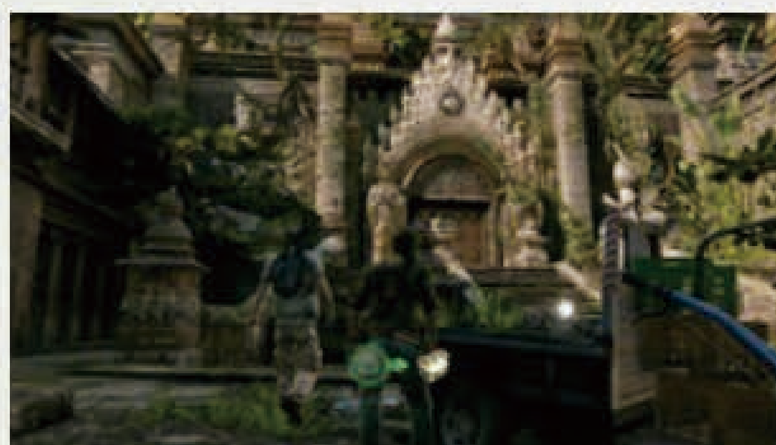
31. 上一个场景的喷水池上的钟里头。



32. 需要利用小汽车跳过河流的流程中，在河流的对面。

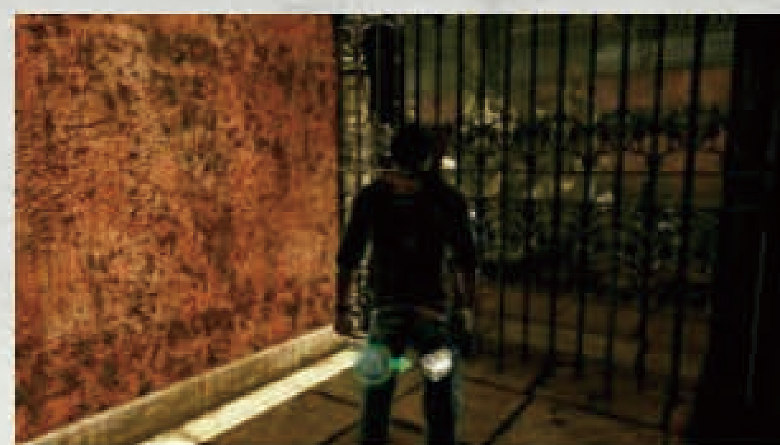


33. 来到神殿前，先不要急着进去，神殿前空地左面的蓝色箱子上。

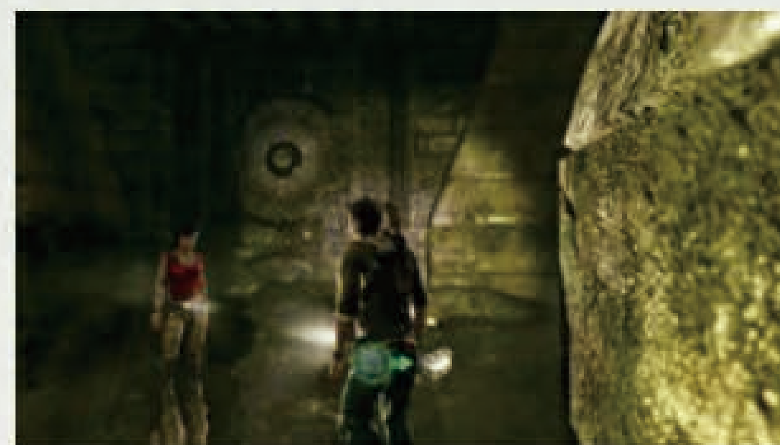


第八章
城市的奥秘

34. 进门后立即往右走，上楼后就能发现宝藏。

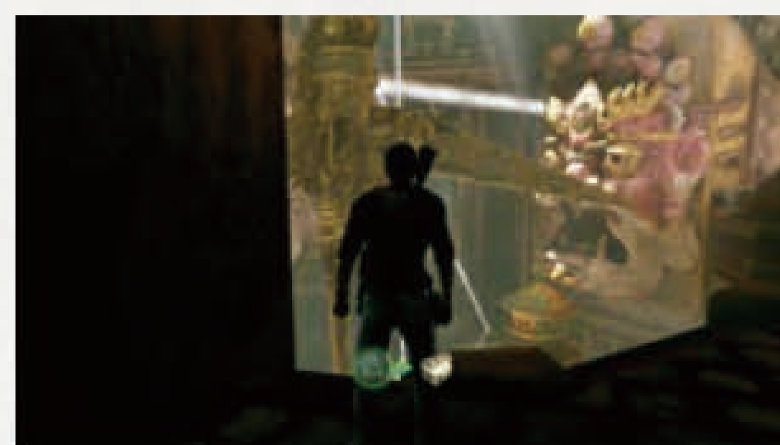


35. 掉进陷阱后立即就能发现，不会错过。

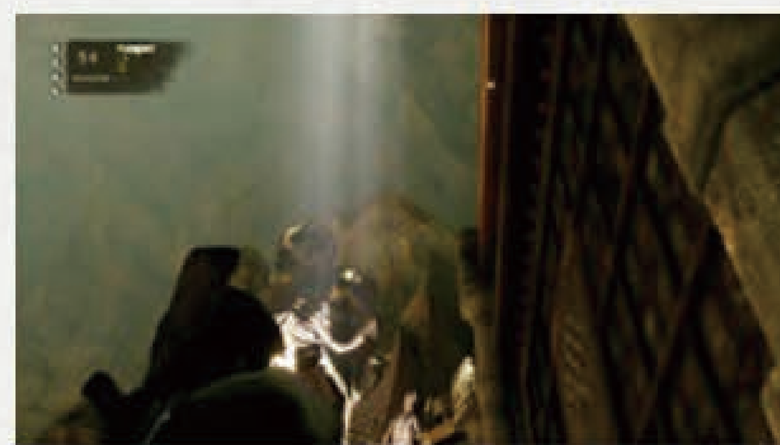


第九章
一丝光芒

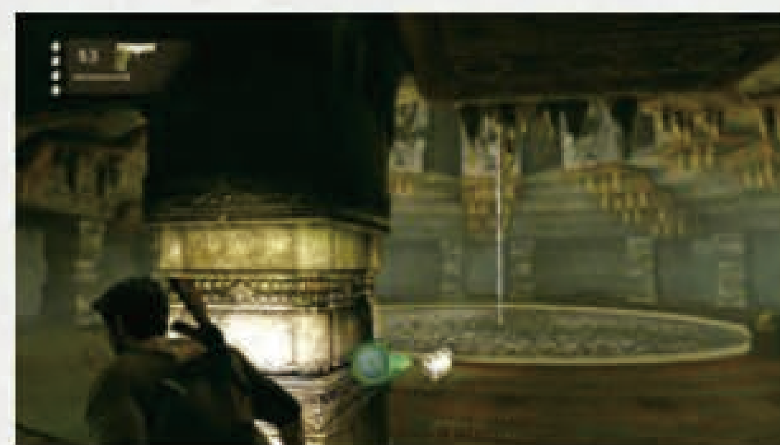
36. 第一次从红色雕像下来后，沿着路一直走到尽头就能发现宝藏。



37. 第二次从红色雕像下来后，往右边看就能发现宝藏在墙上。



38. 进入到“嘴巴”后，宝藏在身后的柱子后。



第十章
只有一条路

本章没有收集。

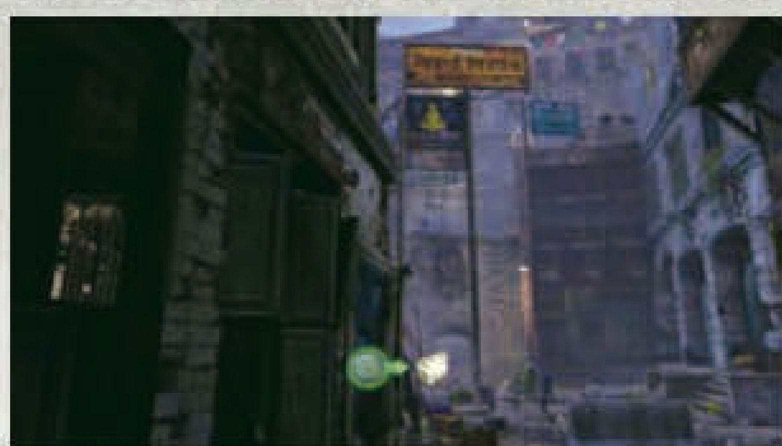
第十一章
不停移动

本章没有收集。

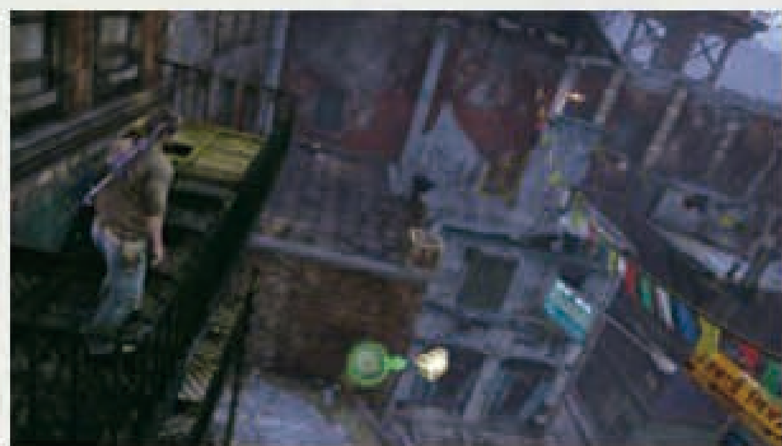
第十二章
拦截列车

39. 下降到地面后往右走，在巷子里就能发现宝藏。

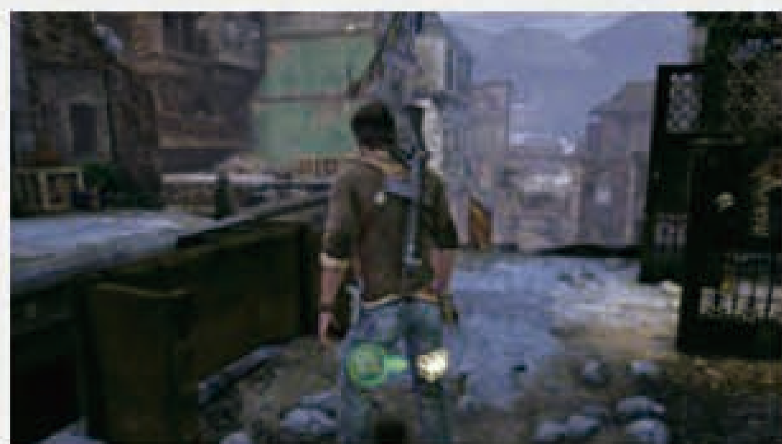
开篇
探险日志
GUIDE 寻宝心得
历史文献



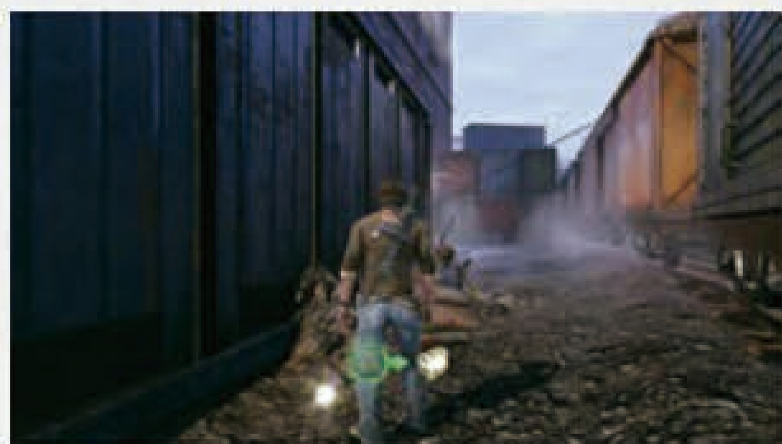
40. 和伊莲娜合作爬上楼梯后，先不要急着跳过去，继续往上走就能发现宝藏。



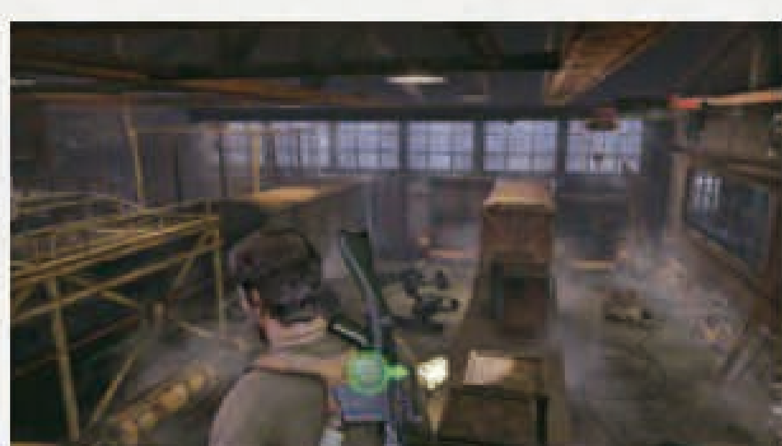
41. 中途玩家需要帮助伊莲娜打开铁门，宝藏就在木门后。



42. 从钢索上滑下到达火车站，先不要进门，在左边的尽头就能看见宝藏。



43. 在火车站内，玩家需要往右方攀爬到达列车处，此处往左边攀爬就能在一个冷气箱上发现宝藏。



第十三章
敏捷移动

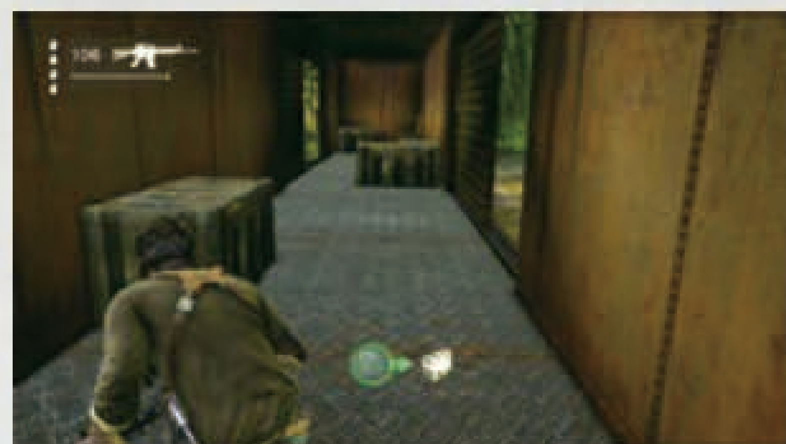
44. 章节开始后立即爬进车厢，宝藏在车厢的末尾。



45. 在一节车厢的两个铁箱中间。

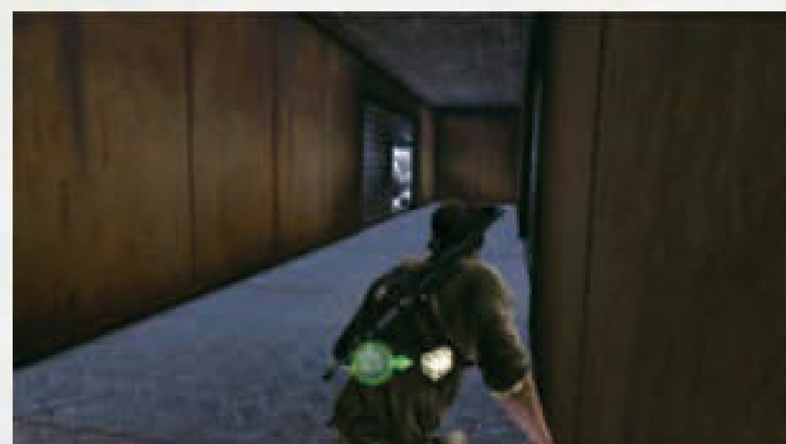


46. 在穿过一节装煤的列车后，在下一杰仓库车厢内，从右侧进入车厢。



第十四章
隧道

47. 进入隧道后就是连番激战，在中途玩家会经过一节仓库车厢，别忘了车厢内的宝藏。

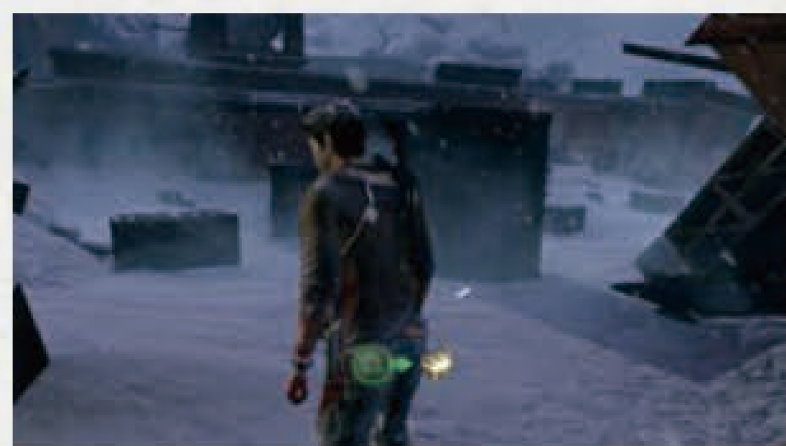


48. 进入一节上锁的车厢，继续前进后能发现另一扇上锁的门，宝藏在门的左边。



第十五章
列车失事

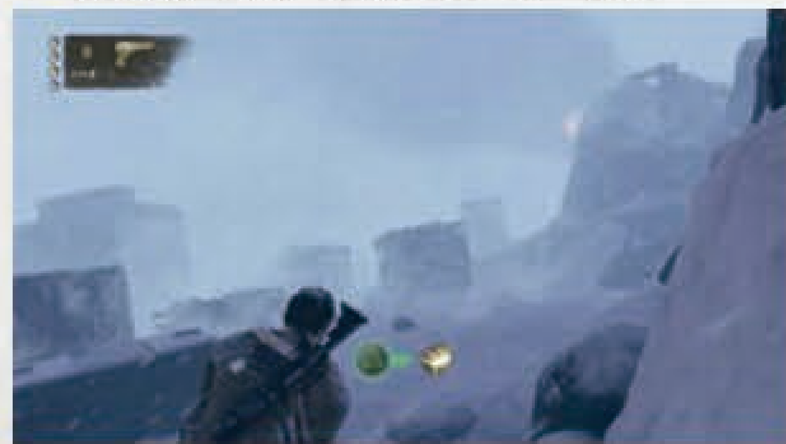
49. 在开场的战斗结束后就可以慢慢搜刮宝藏了，第一个宝藏在雪地右方的山崖边。



50. 场景中央左边上方车厢上。



51. 在上一个宝藏的下方，取得上一个后往后走就能找到宝藏。



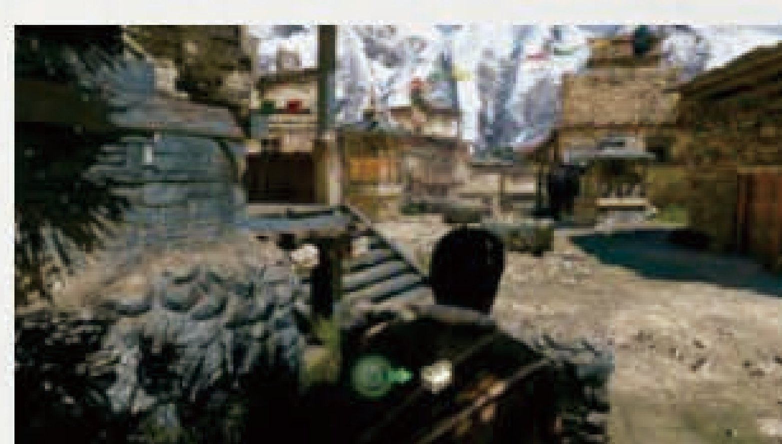
第十六章
我在哪里?

52. 章节开始后，往右方往回走，在大树下就能发现宝藏。

53. 看到孩子踢球后，孩子右方的平台上。

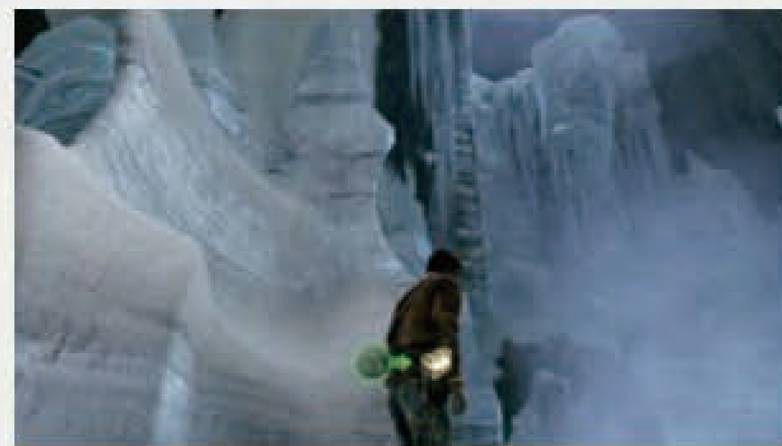


54. 目的地前左方的大树下。



第十七章
登山

55. 第一次荡绳子过去后，往回走，下方平台的山崖边。



56. 第二次荡绳子时，右方的小平台上，需要用绳子荡过去。



57. 和NPC第一次分开行动后，玩家要跳到对面平台上，到达后先不要急着用绳子爬上去，往左边走就能发现宝藏。



58. 和怪物对战后，再一次和NPC分开行动后，玩家需要从左边的平台跳跃到对面，宝藏在玩

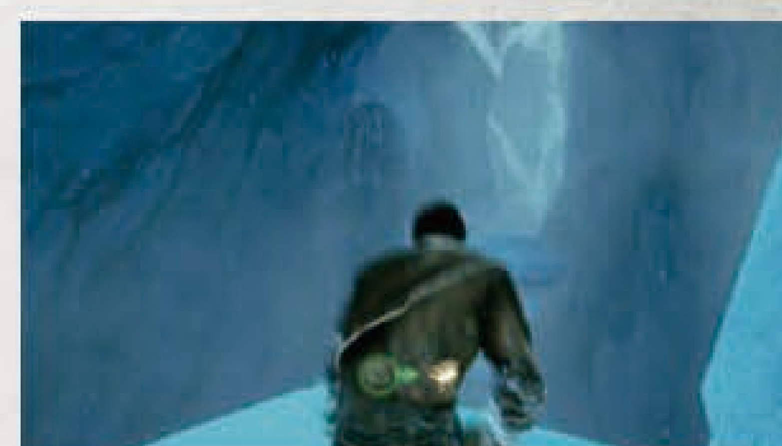


家右边的平台上。

59. 继续前进，到达目的地后发现对面有一条绳梯，先不要跳下去，宝藏在你的左边。

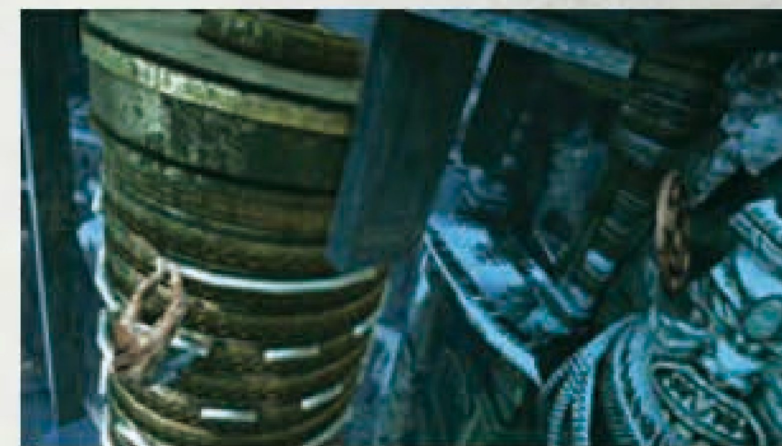


60. 接下来的流程需要射击箱子让绳子掉下来，先不要射击，往回走，在山洞里的平台上能找到宝藏。

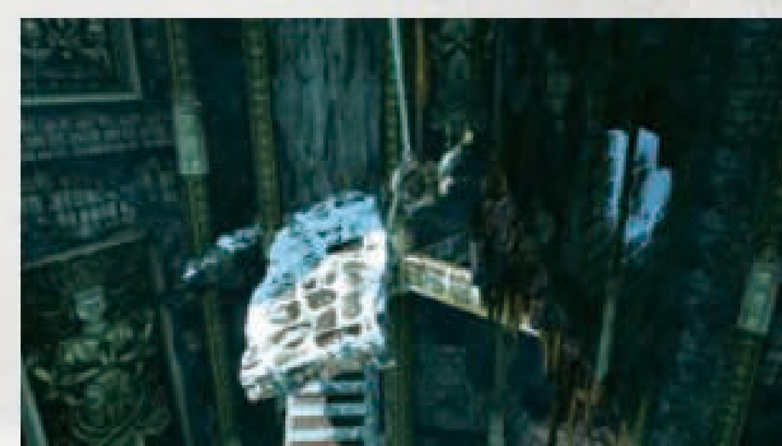


第十八章
冷酷的心

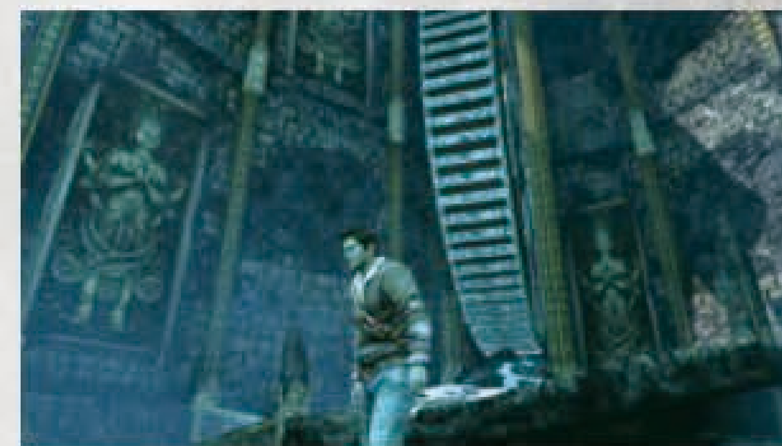
61. 在三个大吊钟间移动时，宝藏在第三个大吊钟的上方。



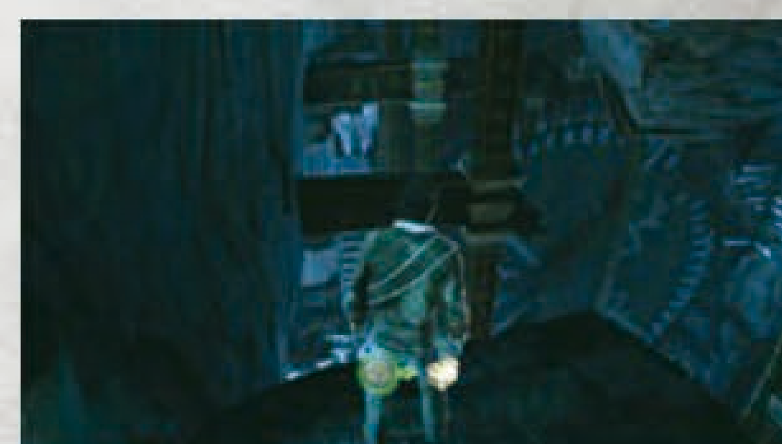
62. 来到一处需要荡绳子才能继续前进的地方，玩家右方的柱子上能看到一个闪闪发光的宝藏，快荡绳子过去把它拿到手吧。



63. 荡完绳子后玩家能到达一个齿轮上，仔细观察能发现右方的齿轮下方有一个宝藏。



64. 玩家接下来需要在一个上下移动的水车处往上移动，到达对面



后先不要急着前进，往回看能看到横梁，顺着横梁到达对面的平台上就能找到宝藏。

65. 原路返回，在继续前进前在右方能发现一个雕像，宝藏在雕像的眼睛里。



66. 跟 NPC 到达目的地后，入口处抬头望，在高处能发现一个宝藏。



第十九章 围攻

67. 在遇见机枪台的场景里，宝藏在右方屋顶的稻草堆旁。



68. 一路前进来到屋顶后，下楼后在左边的树下有宝藏。



69. 回到刚才的屋顶，往右走，宝藏在蓝色的木棚下。



第二十章 猫与鼠

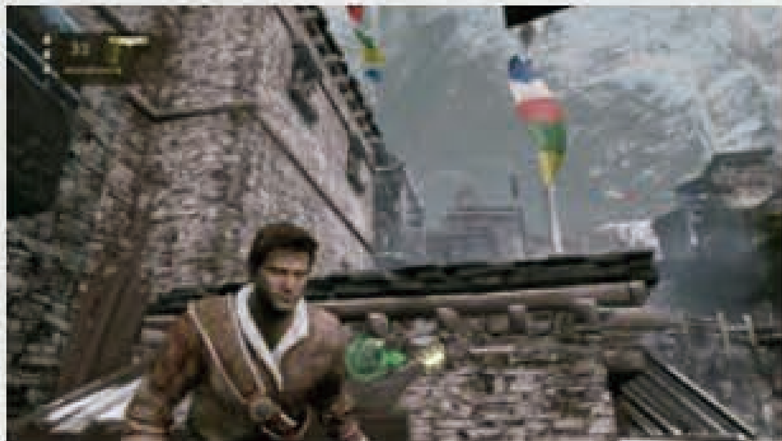


70. 跟着 NPC 前进，到要翻墙过去的地方时先不要翻墙，在右边的角落里能找到宝藏。

71. 跟 NPC 走失后，第一次遇见敌人的地方左边的箱子旁。



72. 在躲过坦克的碾压后渡过山崖，玩家需要跳到对面的平台，先不要跳，平台下就放着宝藏。



73. 终于要跟坦克决一死战了，在屋顶间前进的时候，在第三个有天窗的屋子里。

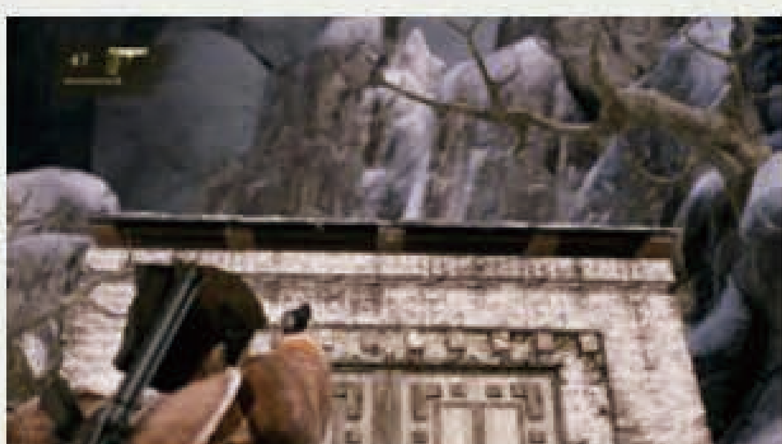


第二十一章 护送部队

本章没有收集。

第二十二章 修道院

74. 章节一开始解决敌人后，往回看就能在大门的顶部发现宝藏。



75. 继续前进后能发现很多敌兵，先不要开战，右边有个正在取暖的敌兵，其正下方的平台的横梁上有个宝藏。



76. 河对面有一个机枪台，利用推车作为掩体过去后往左边的墙壁前进，在机枪左边墙壁的缺口处。



77. 利用绳子往上爬后，先不要从左边前进，往右边的缺口下去就能看到宝藏。



78. 遇到打不开的门后，玩家需要过横梁跳到对面的屋檐上，跳过去后再往左走，在平台下方往上观察就能发现宝藏。



79. 前方需要和伊莲娜合作上楼，先不要上去，在前方梯子的后方有个缺口，跳下去后能在桥底处发现宝藏。

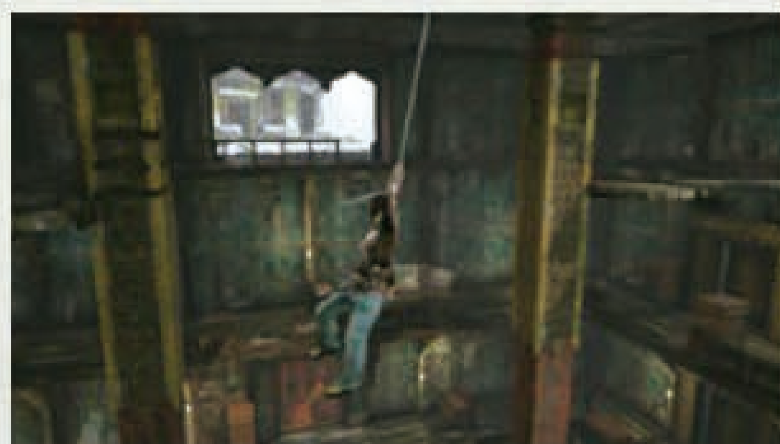


80. 取得上一个宝藏后，在左方的平台处，这里的距离比较远，注意起跳时机。

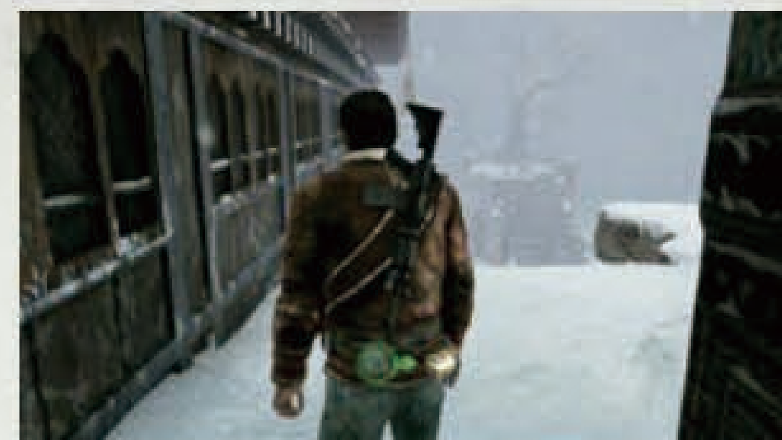
81. 和伊莲娜一起攀爬一扇窗户处，消灭敌人后能看到前方高处的铁门处有宝藏，爬上去就能获得。



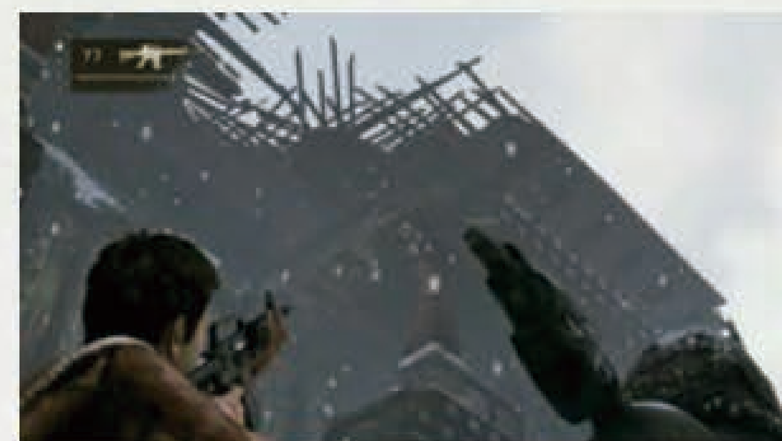
第二十三章 重逢



82. 剧情过后玩家需要荡绳子到达对面的平台，在左前方的柱子里，荡绳子过去获得吧。



83. 继续前进后就能发现士兵和怪物在混战，消灭敌人后在左方的平台上能找到宝藏。



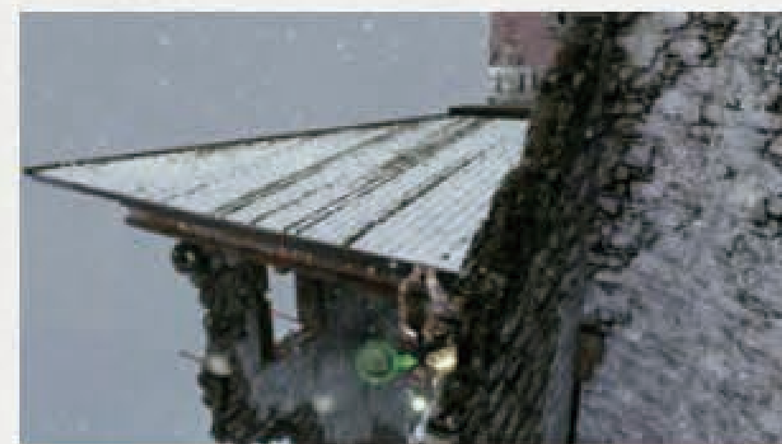
84. 在下一个场景里玩家会遇到两个重装甲兵，在入口处沿着绿色梯子爬上去，往上方看就能看到右方的柱子上有个宝藏。



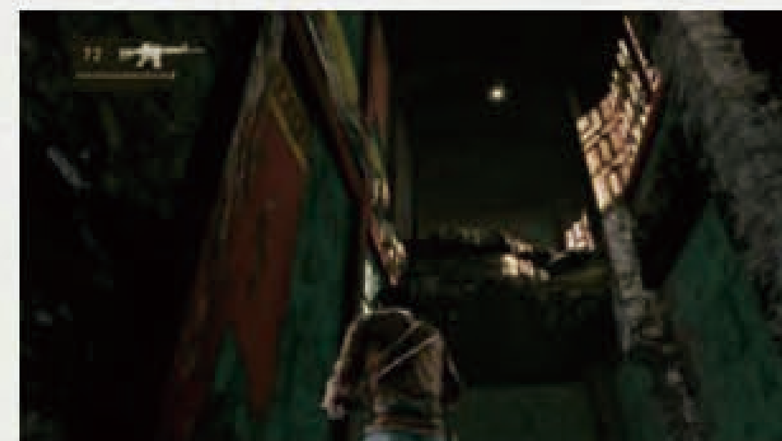
85. 消灭敌人后经窗户爬进去后，天花板上藏着一个宝藏，用枪把它打下来吧。



86. 再一次在屋顶间移动，前进时留意右边的屋檐，其中一个下方有平台，跳下去后往上看能发现屋檐下有一个宝藏。



87. 经过一间屋子，爬上去后往回走，在屋檐的角落处按○键跳下，往右看就能看到宝藏。



88. 解谜过后，继续前进就能来到一个断裂楼梯的房间里，跳过去后回头看就能发现宝藏。



89. 接下来的场景中，宝藏在机枪台右方雕像的顶部，爬上去后就能获得。

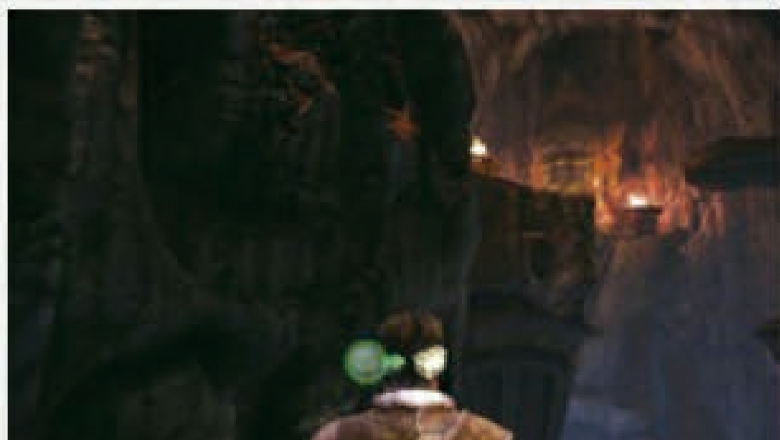
90. 再次触发机关后，玩家会通过绳索往下滑，到达地面后在左方角落就能找到宝藏。

第二十四章
往香巴拉的路途

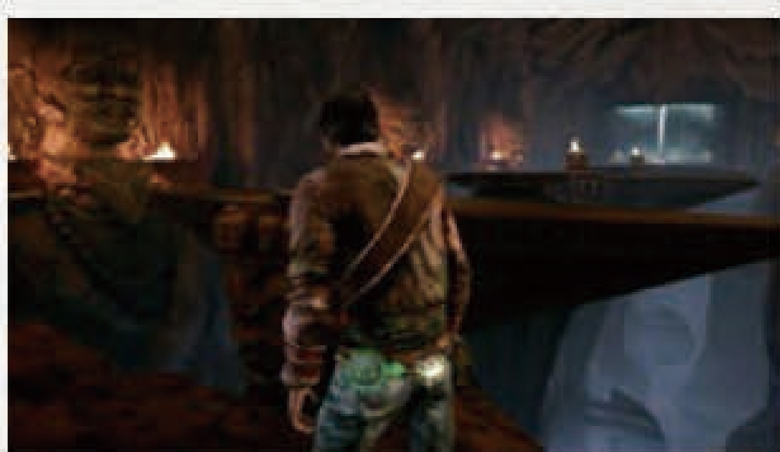
91. 章节刚开始后先不要解谜，右前方的墙壁上放着宝藏。



92. 和费恩一起前进的流程中，在第一个需要跳跃过去的平台上的墙壁处。

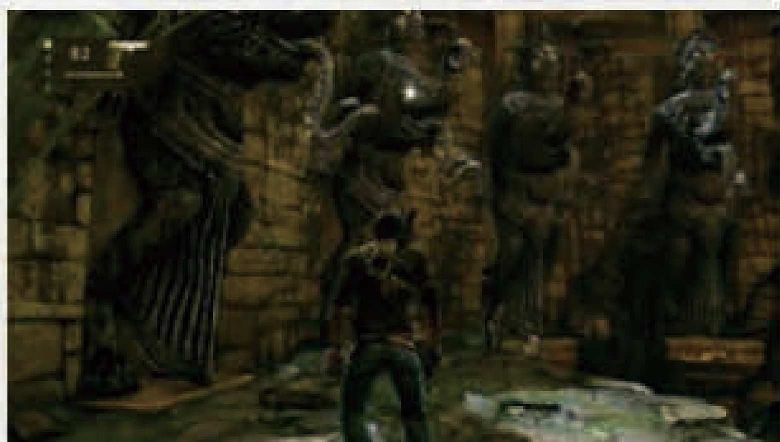


93. 通往目的地的楼梯左侧。



第二十五章
破碎的天堂

94. 惊险地逃出生天过后，在接下来的场景里玩家会遇到"蓝皮人"。在这个场景中，左边平台的雕像



上藏着一个宝藏。

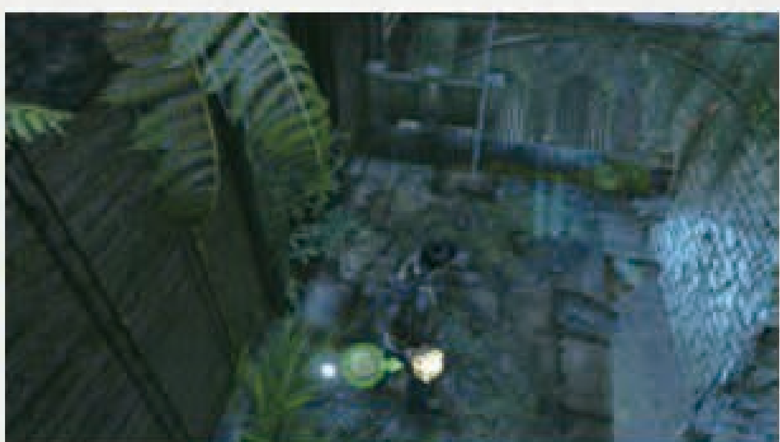
95. 解决上一场战斗后继续前进，一路走上去后就能发现宝藏在植物上。



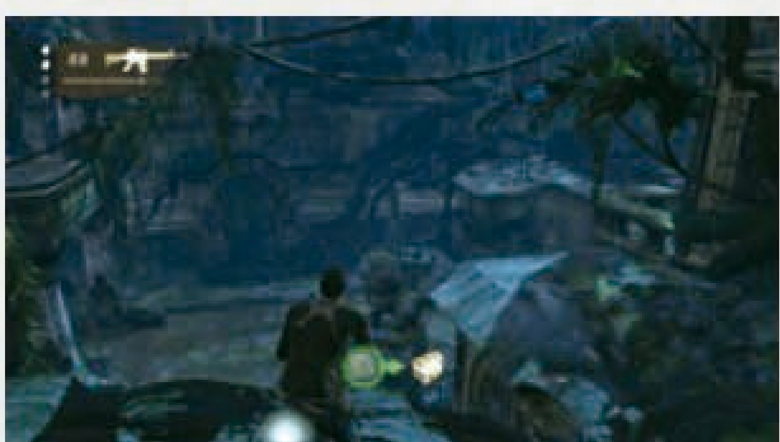
96. 来到一个广阔的场景里，一路往右走，在尽头的平台上找到宝藏。



97. 在河流处一路边消灭敌人边前进的流程中，在右方平台上玩家能发现一个狙击手，到达他的位置后往左跳，在左方平台上能发现宝藏。



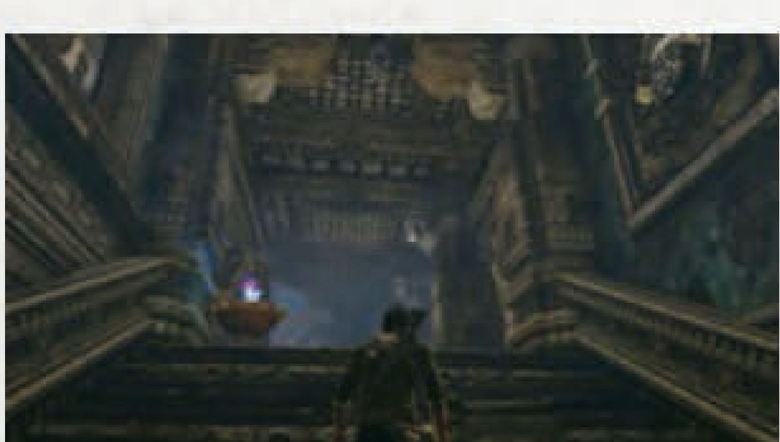
98. 推动推车趴上去后，立即往右后方看就能发现宝藏。



99. 进入神殿后便是本作中规模最大的一场大混战，在这个场景中中央有一个火炉，宝藏在火炉上的其中一个雕像上。



100. 战斗过后，爬上第一个楼梯后，在前方的雕像上藏着一个宝藏。



101. 继续上楼，在三楼处地上的石头左边。



第二十六章
生命之树

本章没有收集。



奖杯攻略

奖杯总数	45	铜杯	31	银杯	10	金杯	3	白金	1
额外奖杯	8	铜杯	7	金杯	1				

奖杯总数	53
全奖杯难度	6/10
全奖杯所需时间	15至18小时（白金需时约为12小时）
在线奖杯	无
最少通关次数	3
有无会错过的奖杯	无
奖杯BUG	无
特殊需求	无

推荐完美路线

1. "惨烈"难度通关，中途注意搞定全收集，目标为全奖杯达成的玩家可以在一周目通关后直接开始"致命"难度的二周目流程。

2. 目标只是白金的玩家可以选择奖杯要求的三个章节并在"练习速破"模式中达成指定时间。而目标为全奖杯达成的玩家可以直接开始新游戏并开始攻略"连续速破"模式，开始游戏后别忘了通过在暂停菜单依次选择"特典"、"报酬"、"服装"并选择"肥胖的德雷克"。

3. 完成以上步骤后再根据剩余奖杯查漏补缺即可。

奖杯列表

白金奖杯

解锁条件 解锁除此之外的所有奖杯

完成大冒险！（容易）

解锁条件 以容易完成游戏，过程中未曾变更难度。

完成大冒险！（普通）

解锁条件 以普通完成游戏，过程中未曾变更难度。

完成大冒险！（困难）

解锁条件 以困难完成游戏，过程中未曾变更难度。

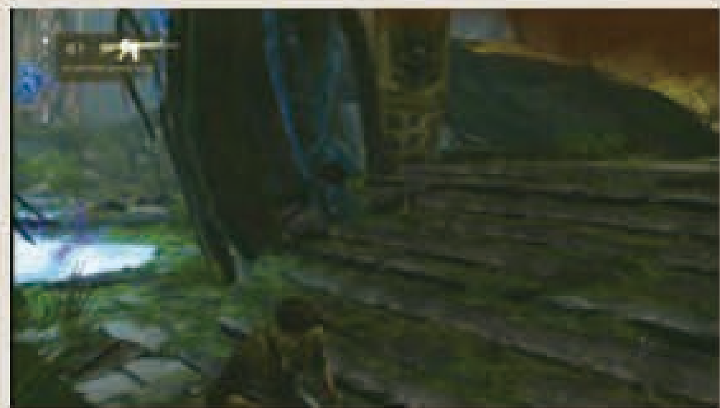
完成大冒险！（惨烈）

解锁条件 以惨烈完成游戏，过程中未曾变更难度。

获得方法 本作的"惨烈"难度（包括在此之上的"致命难度"只有一个难点，那就是最终BOSS战。但是对付他的方法也是相当多，除了利用"无限弹药"BUG直接用手雷雨炸死他之外，还可以利用地形直接"屈死"他。开始战斗后只要往左走并来到下图的位置，然后等到BOSS从右边探出头来就往左边走，左边探出头来就往右边走，如此循环就能把BOSS活生生地限制在这个区域内，玩家只要等待右方的树脂重生并引爆就能对BOSS造

开篇
探险日志
寻宝心得 GUIDE
历史文献

成伤害。BOSS 的移动速度会根据 HP 剩余量变快，玩家需要把握左右移动的节奏。难度越高，容错率越低，但只要把握节奏，最高难度无伤打过不在话下。



第一件宝藏
解锁条件 找到 1 件宝藏。

新手宝藏猎人
解锁条件 找到 20 件宝藏。

中级宝藏猎人
解锁条件 找到 40 件宝藏。

老练宝藏猎人
解锁条件 找到 60 件宝藏。

高级宝藏猎人
解锁条件 找到 80 件宝藏。

一流宝藏猎人
解锁条件 找到 100 件宝藏。

遗物发掘者
解锁条件 找到奇妙遗物。

最高级盗品收藏
解锁条件 找到所有宝藏和奇妙遗物。

20 记头部射击
解锁条件 以头部射击杀死 20 个敌人。

100 记头部射击
解锁条件 以头部射击杀死 100 个敌人。

250 记头部射击
解锁条件 以头部射击杀死 250 个敌人。

射头专家
解锁条件 连续以头部射击杀死 5 个敌人。

赤手空拳的闹事者
解锁条件 连续以残忍连续技杀死 5 个敌人。

赤手空拳强打者
解锁条件 以近身攻击打倒 50 个敌人。

赤手空拳大师
解锁条件 连续以近身攻击打倒 10 个敌人。

轰炸名人
解锁条件 以 1 次爆炸杀死 5 个敌人。
获得方法 在第六章“险恶时刻”一开始的战斗中，在把第一批敌人消灭干净后，初始地点右前方的深处会来一台装满敌人的卡车，在它到达之前埋伏在那里，然后在敌人到来之前扔一个手雷 / 发射一发榴弹 / 发射一发 RPG 即可。当然还有个更简单的方法，那就是通关后选择第十二章“拦截列车”，开头玩家会在下方遇到有五个敌人聚在一起，进入暂停菜单依次选择“特典”、“报酬”、“选择武器”中选择 RPG-7 并攻击就可轻松达成。

半空射击手
解锁条件 悬吊时以枪击杀死 20 个敌人。

半空轰炸手
解锁条件 悬吊时以手榴弹杀死 10 个敌人。

疾跑射手
解锁条件 以边跑边开枪（不瞄准）杀死 20 个敌人。

铁拳名人
解锁条件 先以枪击削弱敌人体力再一拳杀死 20 个敌人。

铁拳高手
解锁条件 连续先以枪击削弱敌人体力再一拳杀死 10 个敌人。
获得方法 除了用手动读取存档的方式之外，第四章“发掘现场”也是个不错的选择。在第一次获得手雷后会进入手雷教学部分，不按教学走而是直接从右方过道出去，然后就可以开始“铁拳高手”的攻略了。和上代一样，在容易难度下以边跑边射击敌人的形式击中敌人一次，再立即冲上去用近身攻击（□键）补刀是最妥当的做法。

忍者大师
解锁条件 从后方徒手杀死 50 个敌人。
获得方法 本作的潜入部分众多，“惨烈”难度下一般会顺便取得。

不死
解锁条件 在不死而且不读取重生点的前提下杀死 75 个敌人。
获得方法 虽然可以通过反复读取存档的方式达成，但这无疑太烦了。笔者推荐一个比较正常的打法，那就是直接选择第五章“市区战”开始，由于跳跃部分很少，容易难度下意外死亡几率很小，一直打下去到第六章“险恶时刻”开头的战斗中途便能顺利解锁。

30 次杀害：Mk-NDI
解锁条件 用手榴弹杀死 30 个敌人。

30 次杀害：Desert-5
解锁条件 用 Desert-5 杀死 30 个敌人。

30 次杀害：Wes-44
解锁条件 用 Wes-44 杀死 30 个敌人。

50 次杀害：Dragon Sniper
解锁条件 用 Dragon Sniper 杀死 50 个敌人。



开篇
探险日志
寻宝心得 GUIDE
历史文献



50 次杀害：92FS-9mm

解锁条件 用 92FS-9mm 杀死 50 个敌人。



50 次杀害：M4

解锁条件 用 M4 杀死 50 个敌人。



50 次杀害：Micro-9mm

解锁条件 用 Micro-9mm 杀死 50 个敌人。



30 次杀害：Moss-12

解锁条件 用 Moss-12 杀死 30 个敌人。



30 次杀害：RPG-7

解锁条件 用 RPG-7 杀死 30 个敌人。



50 次杀害：SAS-12

解锁条件 用 SAS-12 杀死 50 个敌人。



20 次杀害：Pistole

解锁条件 用 Pistole 杀死 20 个敌人。



50 次杀害：M32-Hammer

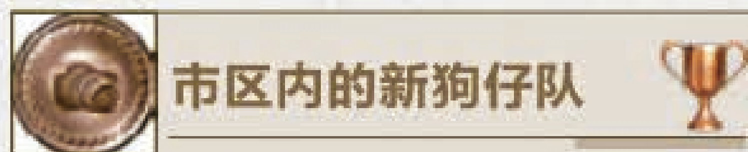
解锁条件 用 M32-Hammer 杀死 50 个敌人。



50 次杀害：FAL

解锁条件 用 FAL 杀死 50 个敌人。

获得方法 所有武器相关的奖杯都可以在通关后通过在暂停菜单依次选择“特典”、“报酬”、“选择武器”中选择相应武器来轻松达成。



市区内的新狗仔队

解锁条件 使用拍照模式。

获得方法 在游戏的任何时候，只要按下“十字键↓”即可调出拍照模式。如果不能调出的话，进入暂停菜单的“选项”的“游戏”中选择开启拍照模式。

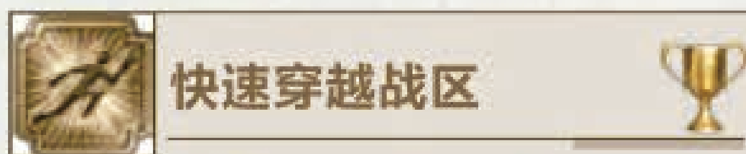




维持干燥

解锁条件 在 6 分 30 秒内完成第三章“婆罗洲”。

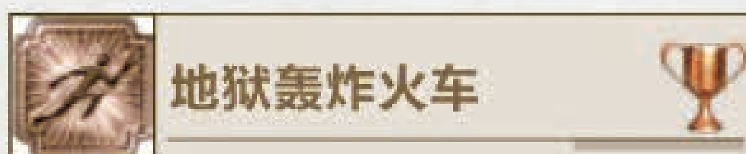
获得方法 时间较紧，可能需要先打一次熟悉流程，这个章节的战斗都不能跳过，而且需要记得中途炸弹的位置以免浪费不必要的时间。



快速穿越战区

解锁条件 在 7 分 30 秒内完成第五章“市区战”。

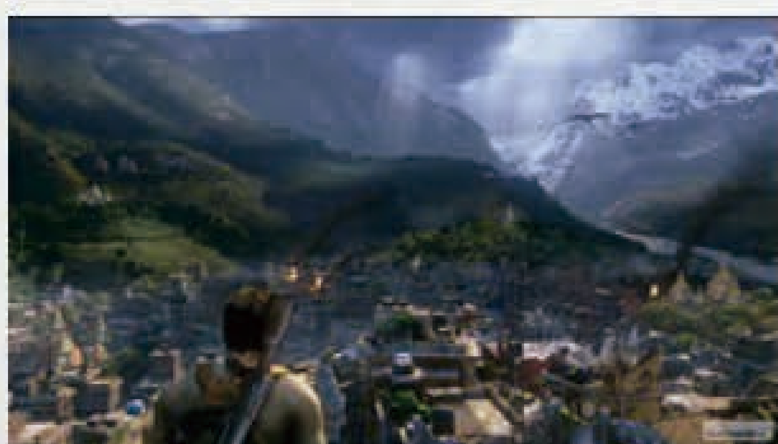
获得方法 时间相当充裕，一开始的流程中直接爬上电线杆即可，不需要上前触发巴士爆炸的剧情。



地狱轰炸火车

解锁条件 在 7 分钟内完成第十三章“敏捷移动”。

获得方法 时间相当充裕，基本只要不断沿着车厢外沿以及车顶前进即可，中途的敌人（特别是在车厢内的）可以忽略。最后的直升机部分不要冲得太猛以免出现意外，直升机机枪的攻击力在容易难度下还是蛮高的，最后的 RPG 射击直升机环节注意不要手抖射失了。



额外奖杯



完成大冒险！（致命）

解锁条件 以致命完成游戏，过程中未曾变更难度。

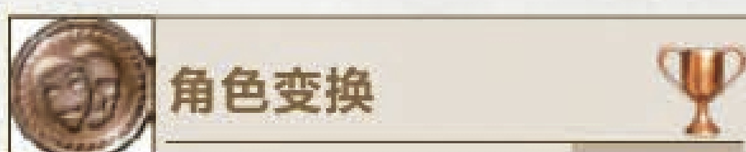
获得方法 具体难点可以参考前文的“完成大冒险！（难度：惨烈）”，方法都是共同的。



超自然杀手

解锁条件 以狙击枪杀死 5 个守护者。

获得方法 守护者指的就是游戏中玩家在香巴拉遇到的“蓝皮人”。玩家可以通过在暂停菜单依次选择“特典”、“报酬”、“调整”中选择“一击致命”并启用即可轻松解决它们。



角色变换

解锁条件 换上德雷克以外角色的外观并杀死一个敌人。

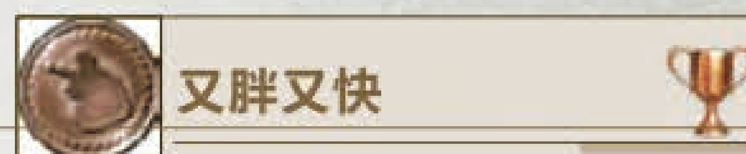


只能活一次

解锁条件 没有死亡下以普通或以上难度完成最后的章节。

获得方法 最后章节不死的难点不是最终 BOSS 而是最后的逃生部分，迅速且小心地跳过断桥吧。





又胖又快

解锁条件 使用肥胖的德雷克完成一次“持续进行速破”。

获得方法 需要全程使用，如果速破过程中需要退出游戏的话，再次进入游戏时别忘了再次把“肥胖的德雷克”调出来。



紧贴榜首

解锁条件 与好友比较数字。

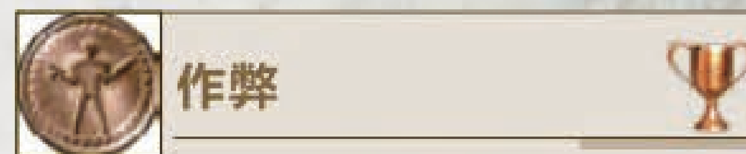
获得方法 通过在暂停菜单依次选择“特典”、“统计数字”中选择随意一个统计数字即可。



极速快感

解锁条件 达成 3 小时 30 分的速破完成时间。

获得方法 除了熟悉流程这种老生常谈的问题之外，有两点是需要注意的，一是死亡而导致读取检查点的话，计时是不能回溯的，所以一旦不慎死亡的话就立即按下暂停键并读取检查点。二是在部分流程中玩家会有 NPC 同行，那些流程中必须把所有敌人都消灭才能继续前进，要不然 NPC 会强行死亡并导致游戏结束。还有游戏末段会有两个稍微需要消耗点时间的谜题，觉得时间比较紧的玩家可以选择用笔记下来以节省游戏中翻笔记的时间。



作弊

解锁条件 启用一个“调整”选项。

获得方法 通过在暂停菜单依次选择“特典”、“报酬”、“调整”中选择随意一个秘技并启用即可。

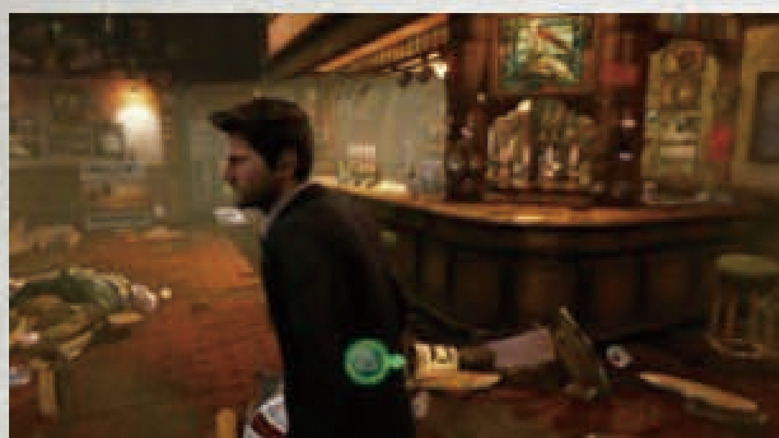


神秘海域3
德雷克的诡计

全宝藏位置

第一章
敬酒不吃吃罚酒

1. 在酒吧一层的自动唱机旁。

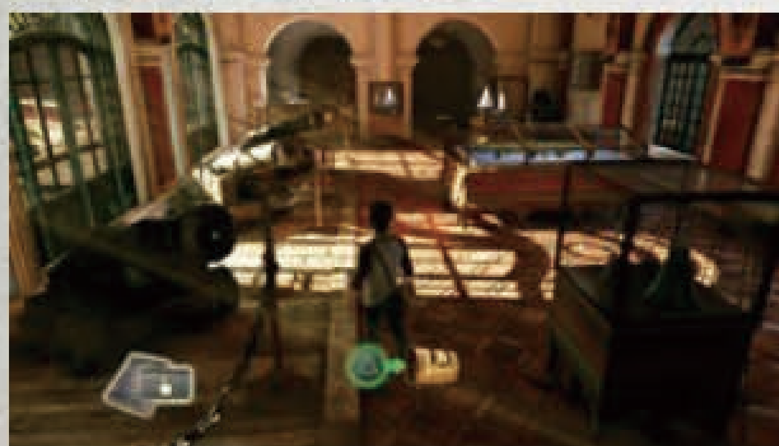


2. 厕所的战斗结束后，在吧台后。

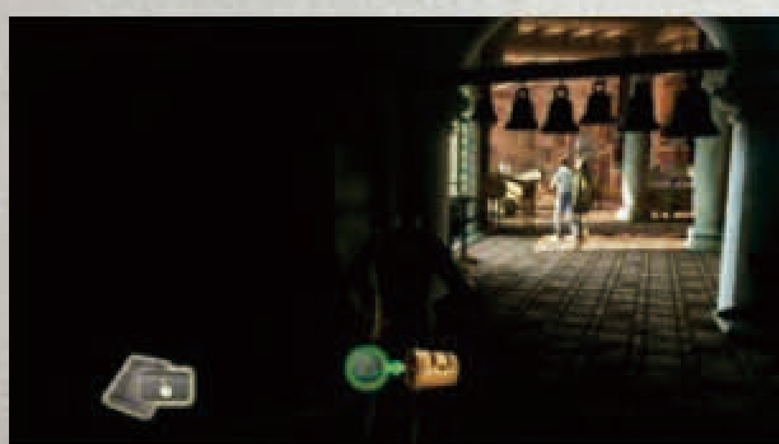


第二章
小处成就大事

3. 博物馆一楼右侧的大炮里。



4. 一楼楼梯的右侧。



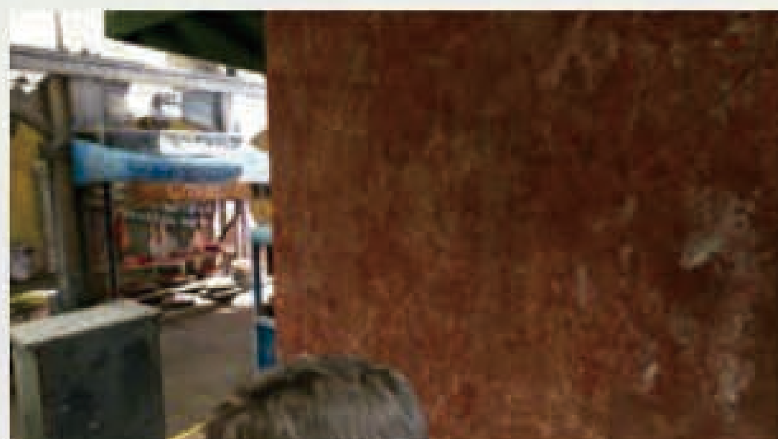
5. 被踢出博物馆后，玩家会经过一辆蓝车，宝藏在其右边。



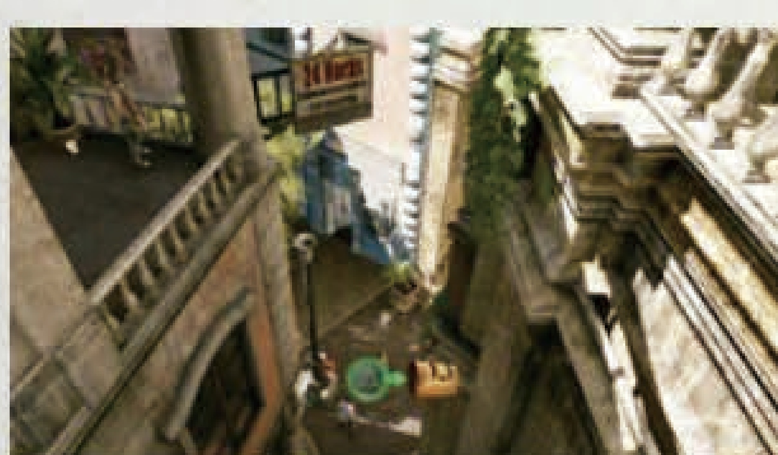
6. 进入市场前，先不要急着跟苏利走，在右边的陶罐摊上找到宝藏。



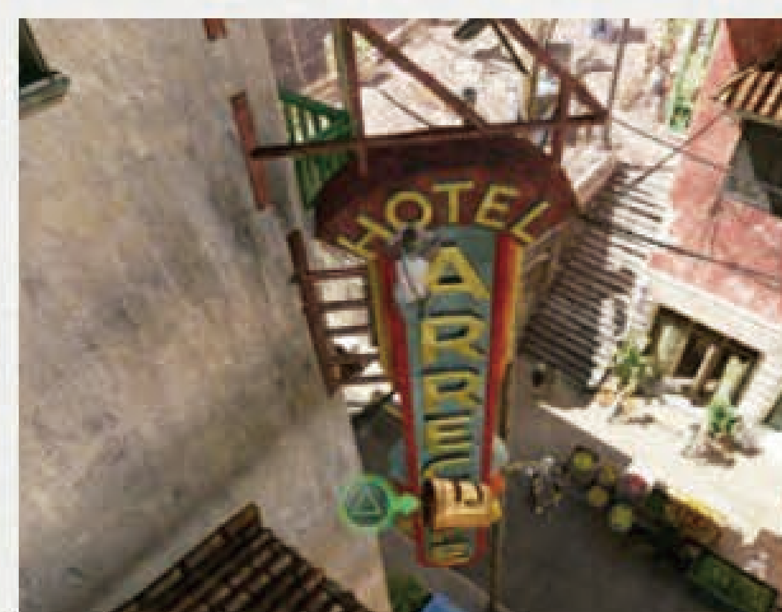
7. 进入市场后，在左边街道里的台阶上能发现宝藏。



8. 在跟踪苏利的过程中，玩家会通过管子荡到一个阳台上，宝藏就在阳台的尽头上。



9. 玩家来到屋顶上后需要跳到对面的招牌“Hotel Arrecife”上，宝藏在招牌的最高点。

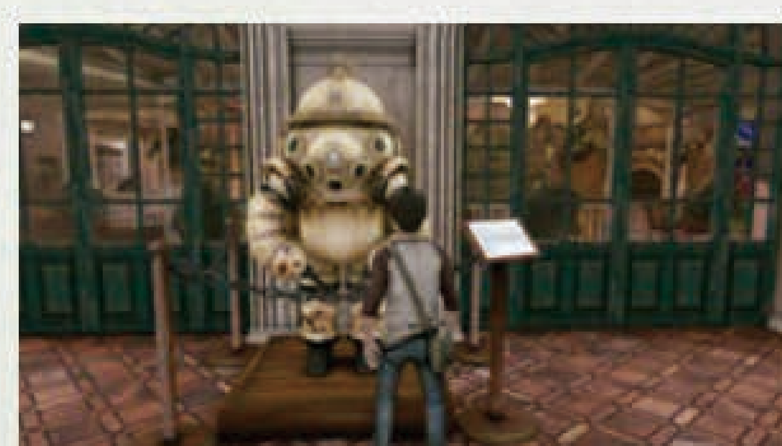


第三章
飞檐走壁

10. 博物馆二楼左方的黄色管子后。

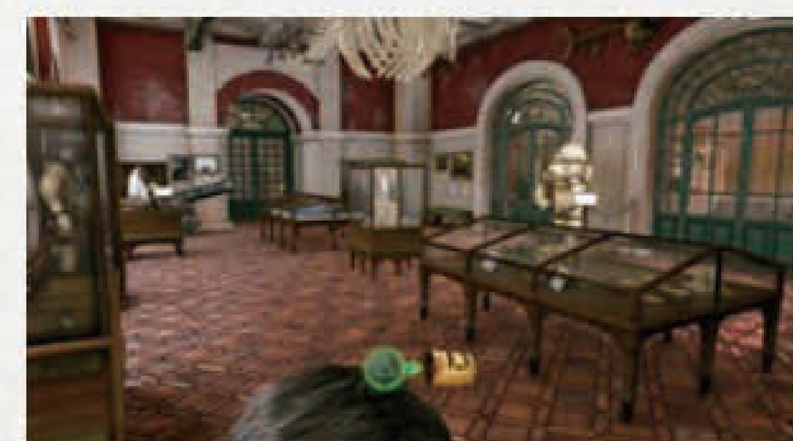


11. 进入博物馆后，宝藏在潜水服处。



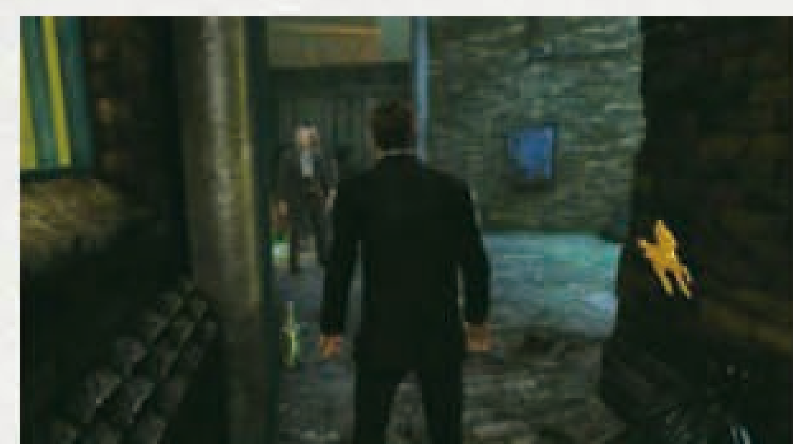
12. 取得上一个宝藏后，宝藏在左方的绿门前。





第四章
寻根究底

13. 穿过小巷后，在右方的死胡同里。



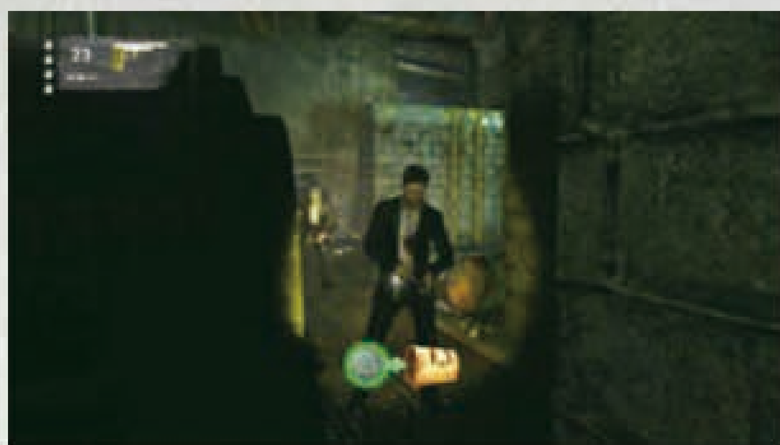
14. 通过窗户进入仓库后，爬黄色水管沿着右方攀爬就能到达宝藏所在的平台。



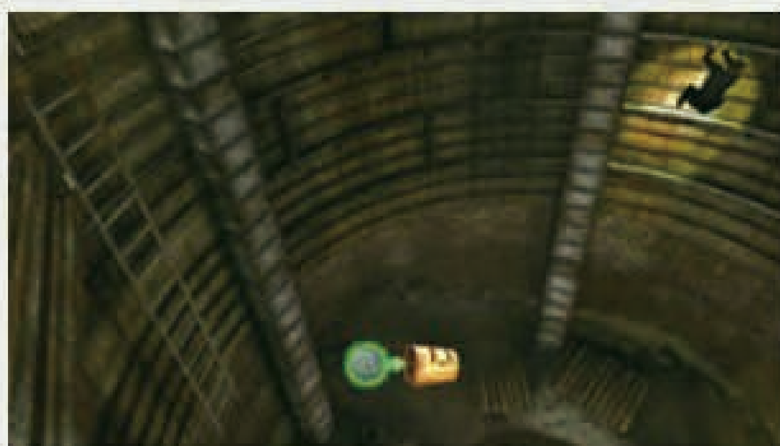
15. 进入仓库并平安落地后，在一个角落能发现很多箱子，宝藏在箱子上。



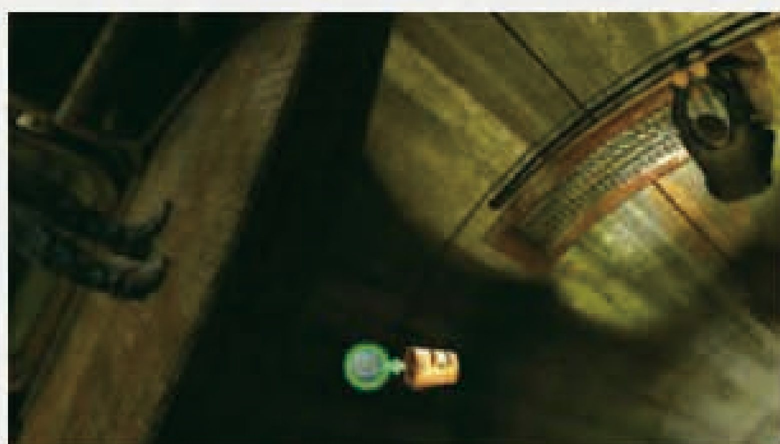
16. 第一次遇到敌人后，在这个场景的某个发电机角落里。



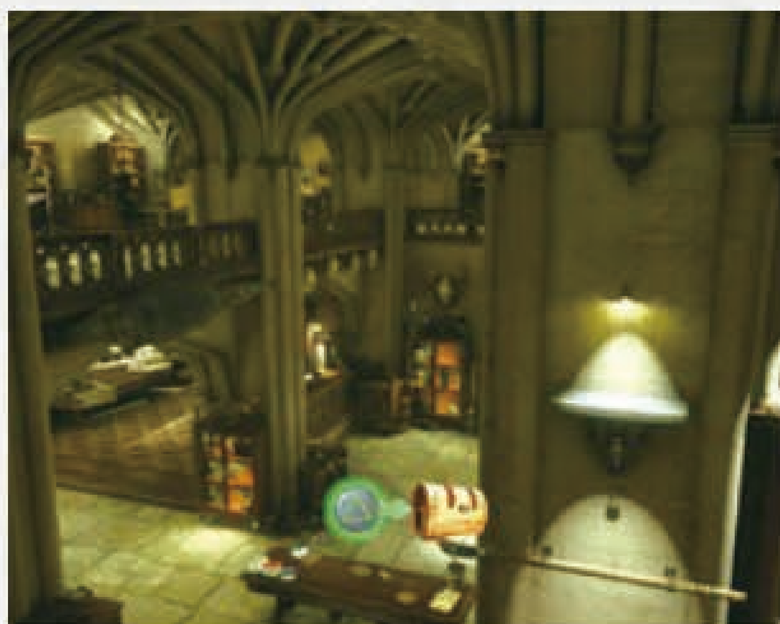
17. 在沿着一个筒形大水道往下走时，先不要往下走，往右攀爬，在最顶端能发现宝藏。



18. 取得上一个宝藏后，在下落的途中留意左方，宝藏就在左边。

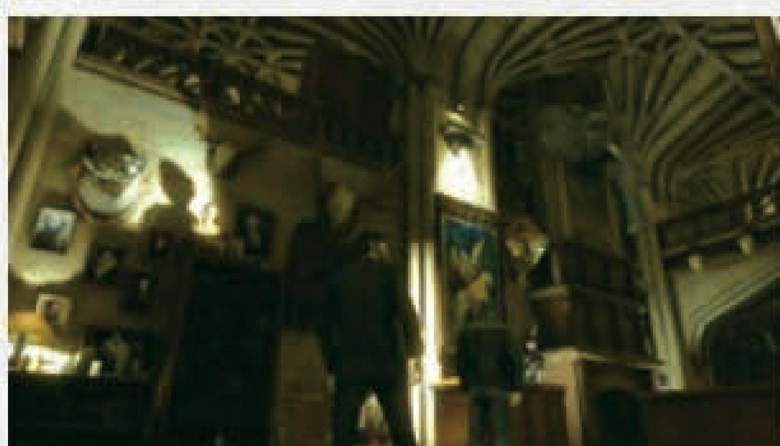


19. 在需要攀爬上去打开开关的流程中，往左爬就能发现宝藏。

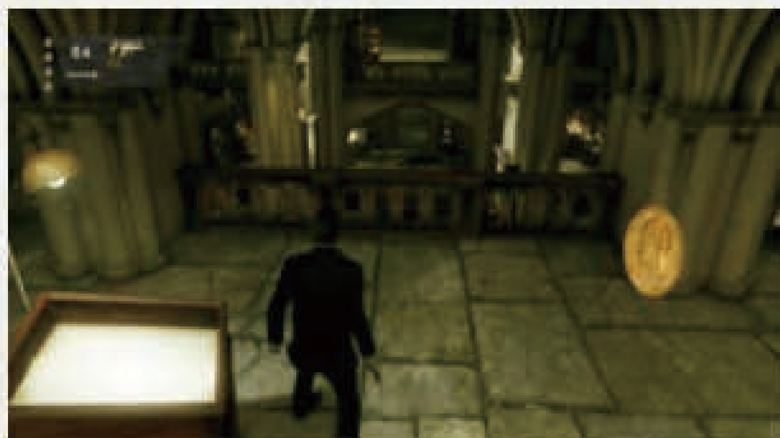


第五章 伦敦地下铁

20. 偷袭完敌人后，沿着墙上的狮子头边可以爬上墙，宝藏在其中一张画上。



21. 消灭敌人后回到图书馆二层，在尽头的桌子处能找到宝藏。



22. 从图书馆出来后，留意火车站的钟表，其中一个钟表上能找到宝藏。

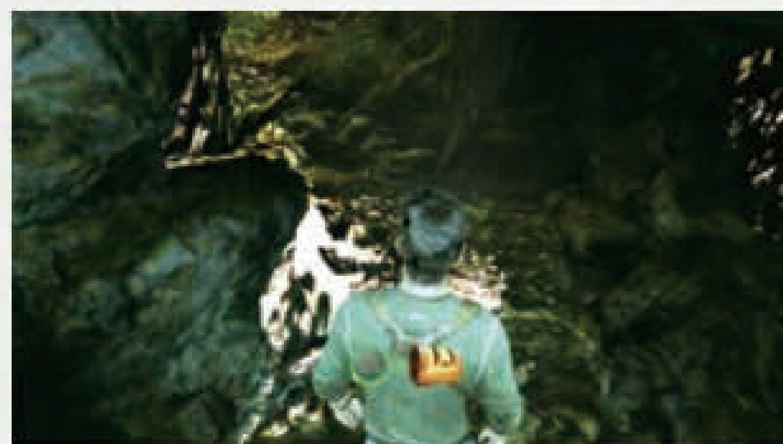


23. 当来到一个地铁站后，苏利会询问这是哪个地铁站，在这个地铁站的铁轨末段有个宝藏。



第六章 庄园

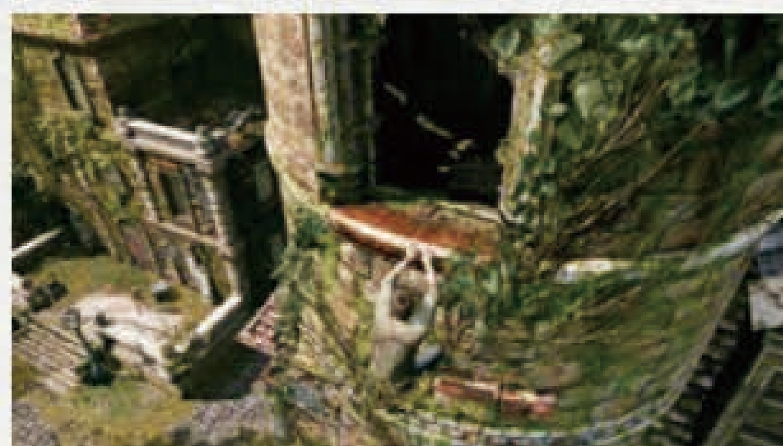
24. 在一开始的树林中有一条小溪，那里有个山洞，宝藏就在山洞里。



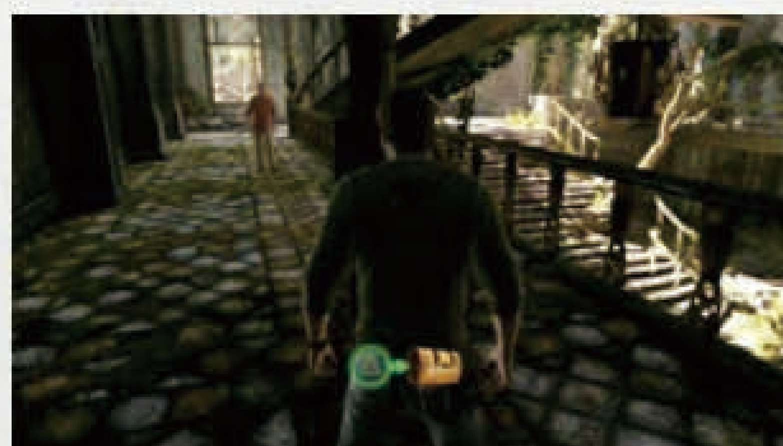
25. 继续前进后能发现一个吹笛人的雕像，在雕像左边的高台上。



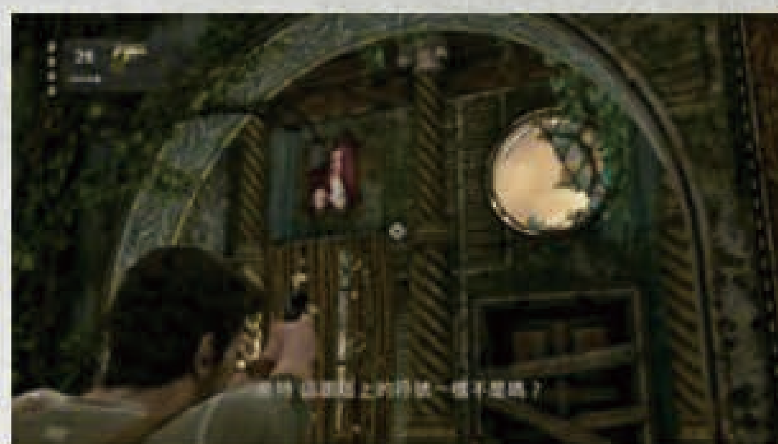
26. 爬上城堡后，不要经由第一个破洞进内，而是继续往右爬，穿过上方的破洞，在这里就能找到宝藏。



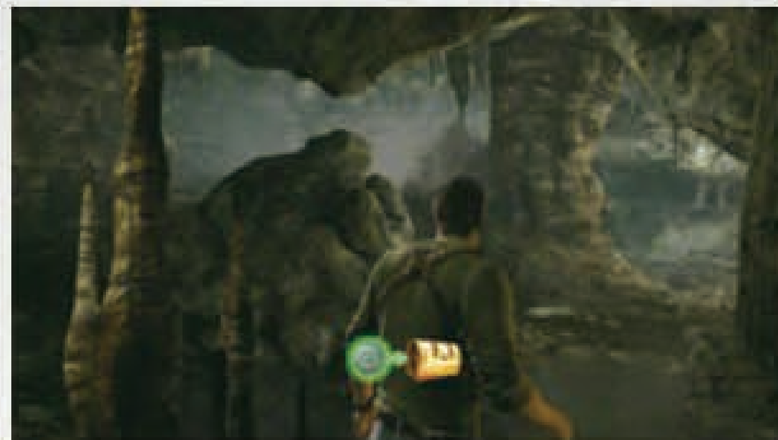
27. 经过吊灯到下一个场景后，你会发现远方的高塔，先不要前进，往后走就能在楼梯处得到宝藏。



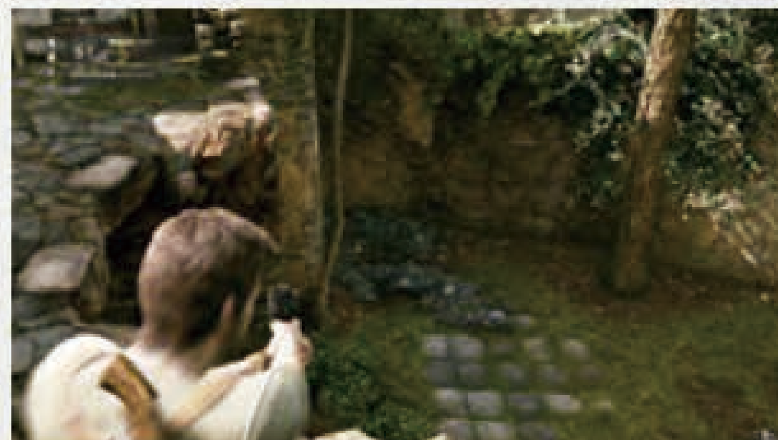
28. 在四座金色雕像的场景中，左方有一个窗户，宝藏在窗户上。



29. 掉进山洞后，在右方的石笋后能找到宝藏。



30. 第一次拿到手榴弹后，消灭敌人后往下跳，在后方的角落处能找到宝藏。



31. 跟苏利汇合后，打开大门后继续前进，往后跳到对面的平台就能找到宝藏。

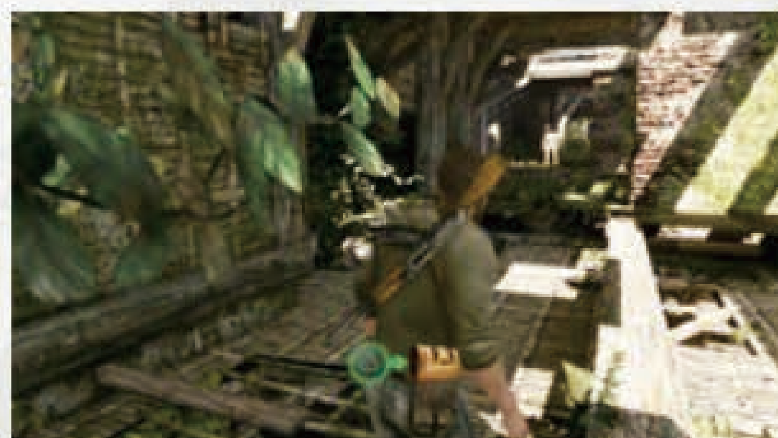


32. 到达实验室后，在实验室的墙上。



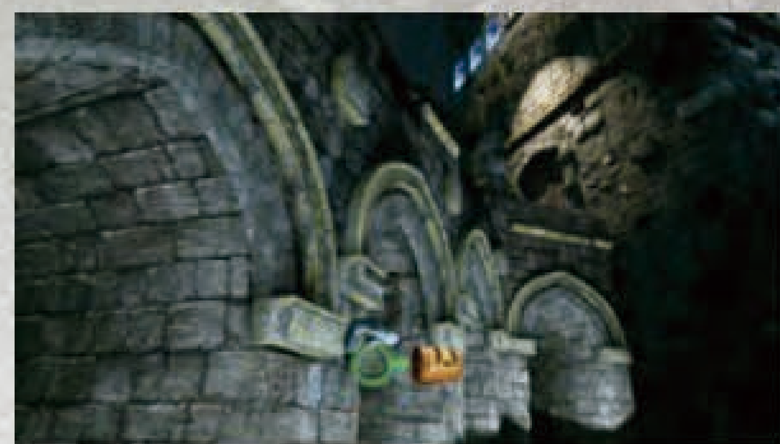
第七章 呆在光中

33. 为苏利“搭建”一个平台后，往后方跳跃到平台上便能发现宝藏。



第八章 堡垒

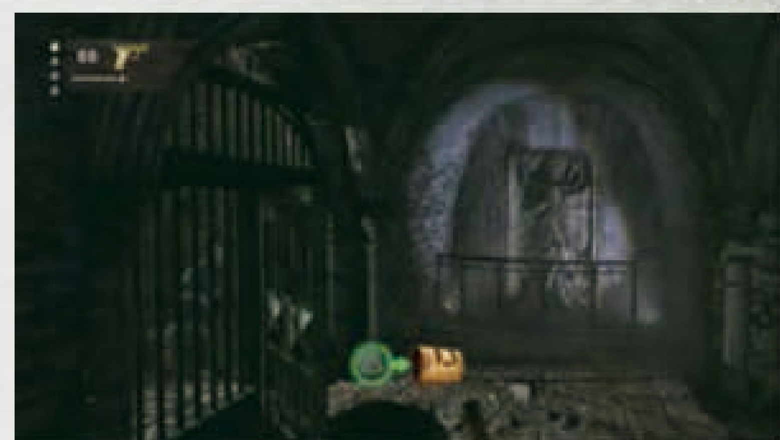
34. 完成第一段攀爬流程后，仔细观察右边的石桥会有一个缺口，从这里下去就能在下方发现宝藏。



35. 降下吊桥后能在右方发现一扇锁上的铁门，左上方就能看到闪闪发光的宝藏。



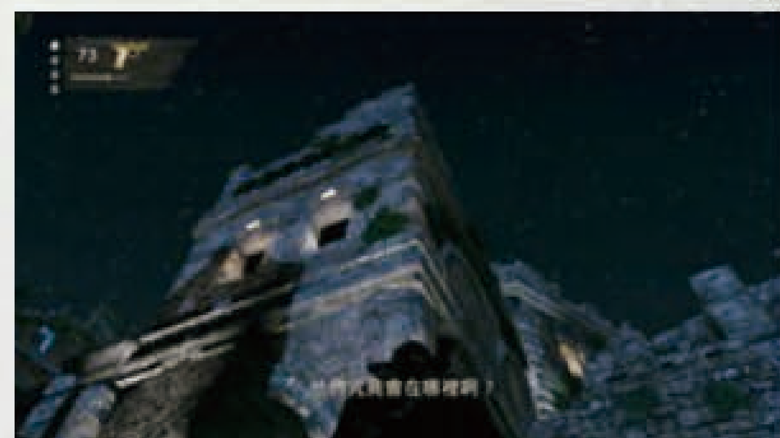
36. 进入铁门后在右边的雕像处能发现宝藏。



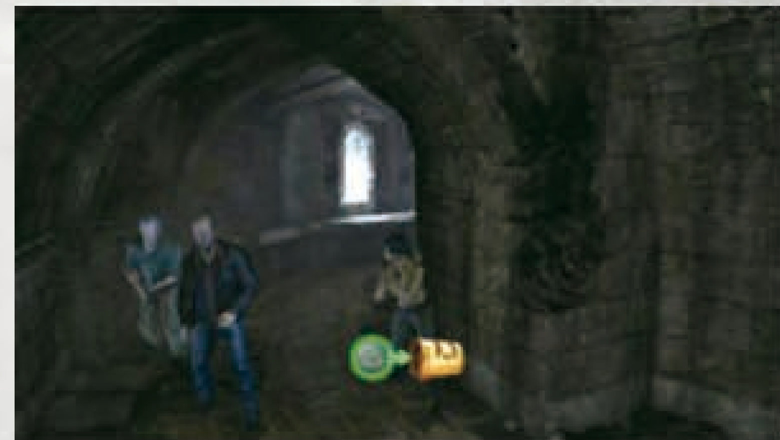
37. 进入井后会发现敌人，全灭后在左边就能发现宝藏。



38. 在苏利帮助你射掉锁后，穿过门后回头往上看就能发现宝藏。



39. 和克洛伊等人汇合后在螺旋楼梯处的某个窗子处找到宝藏。

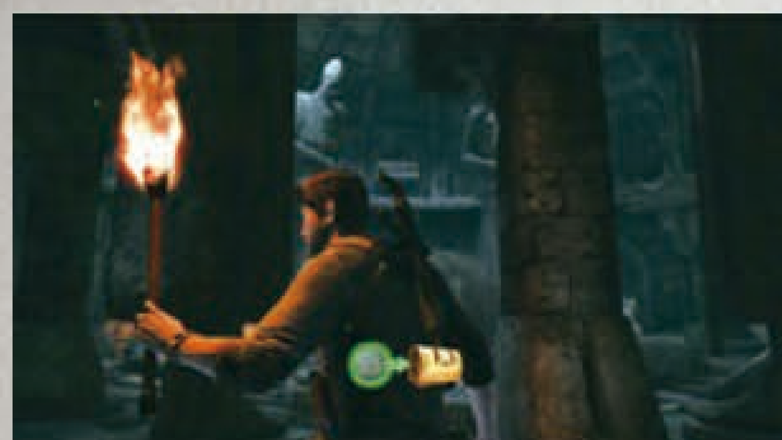


40. 在发现储藏房后会再次发现敌人，战斗开始一会后苏利就会用 RPG 把狙击手连人带塔一起轰掉，沿着炸出来的洞前进，在洞里右边的角落里。

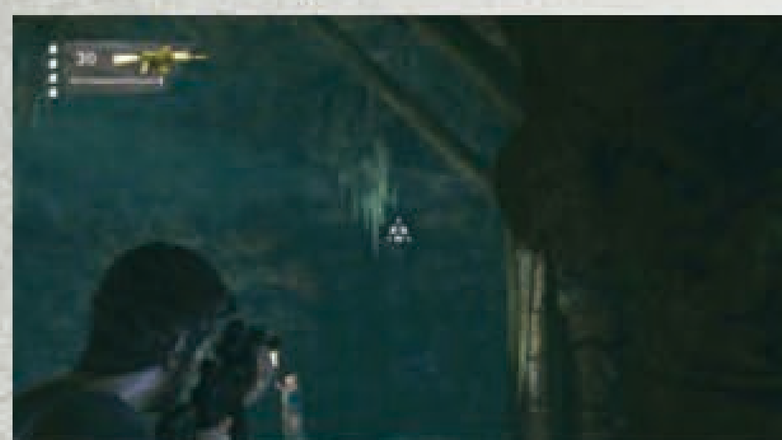


第九章 中道

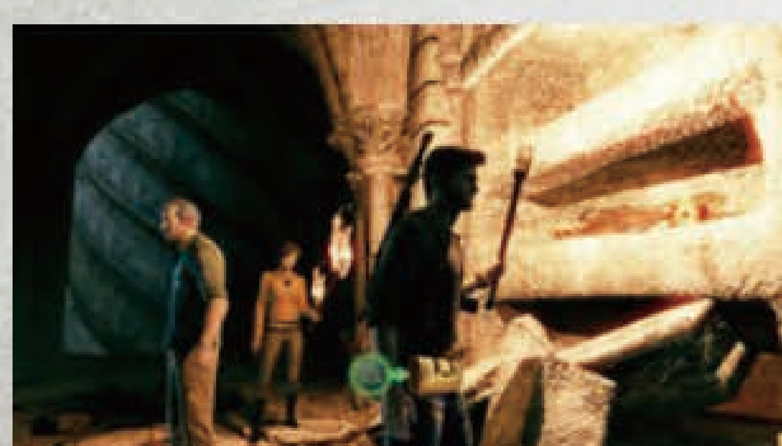
41. 在巨大地球仪的房间内，墙边的地面上就能找到宝藏。



42. 在通过蜘蛛群的阻扰后，打开开关后水池会重新注水，宝藏就在水面的正上方，游到其正下方后用枪打下来。

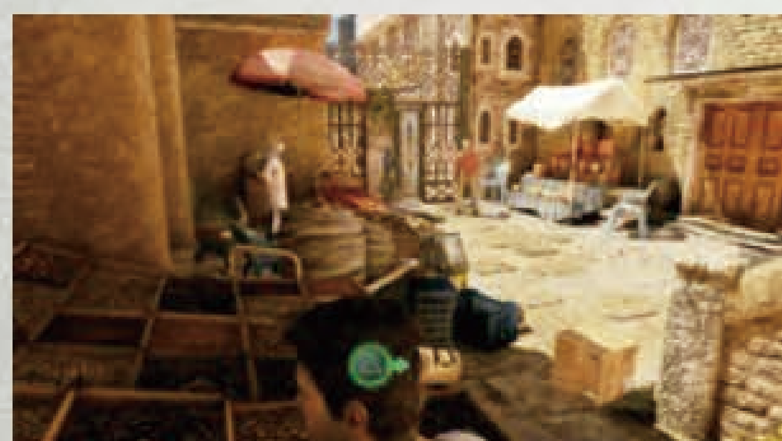


43. 来到坟墓后立即往左看就能看到宝藏。

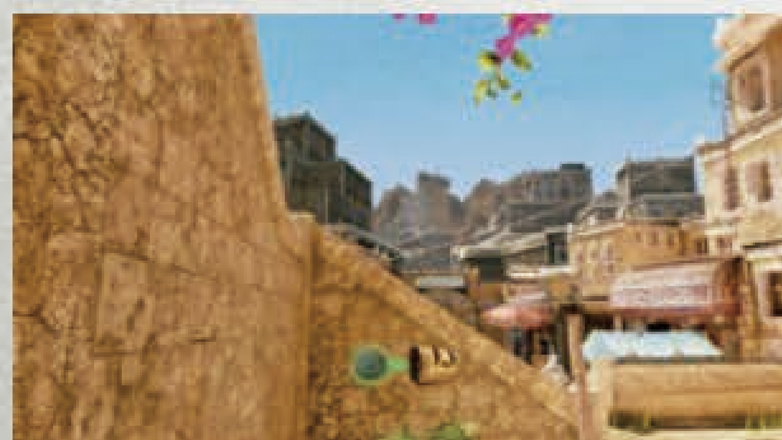


第十章 历史研究

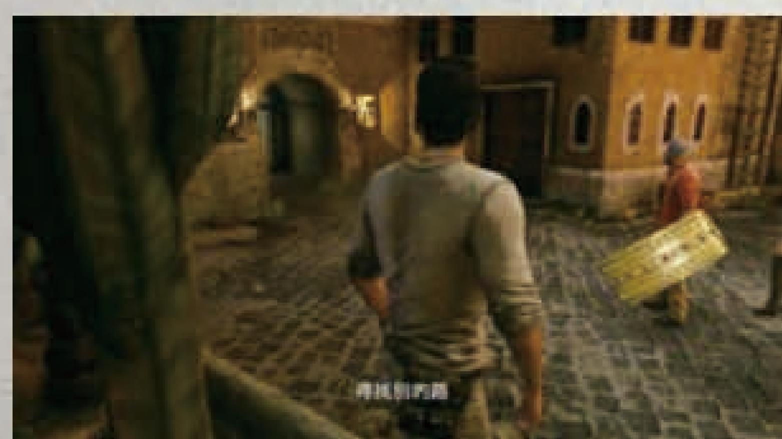
44. 章节一开始后，左边的摊子旁。



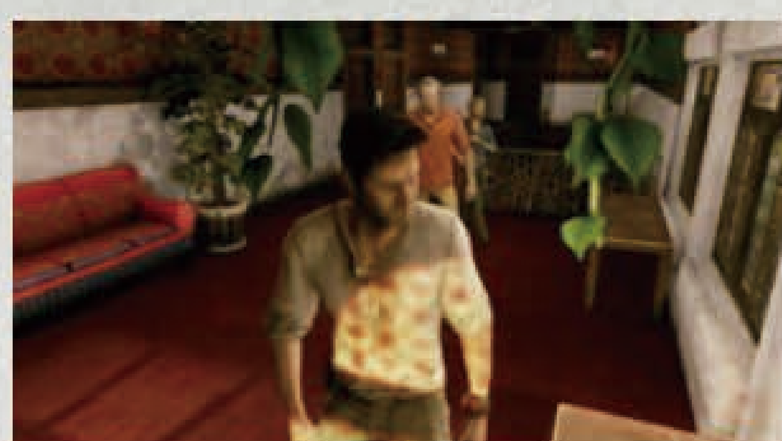
45. 走下台阶后，在喷泉里能找到宝藏。



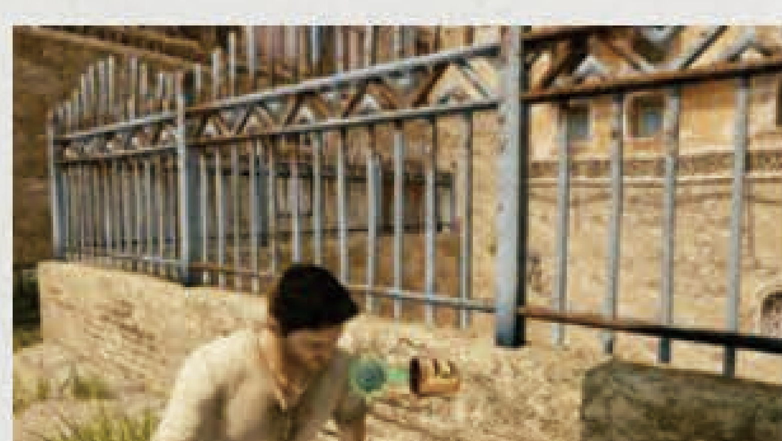
46. 在伊莲娜让店主打开门后，继续前进后往右走就是前进的方向，往左前方观察，能在一棵仙人掌旁找到宝藏。



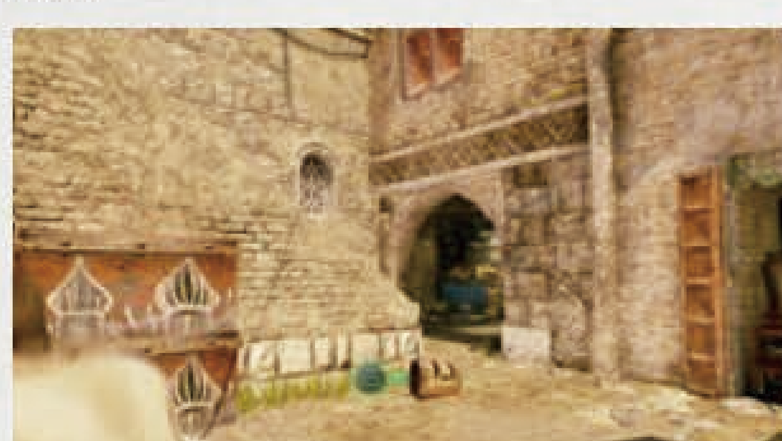
47. 进入带红色地毯的楼房后，沿着楼梯往上走，上楼梯后立即回头就能在地上发现宝藏。



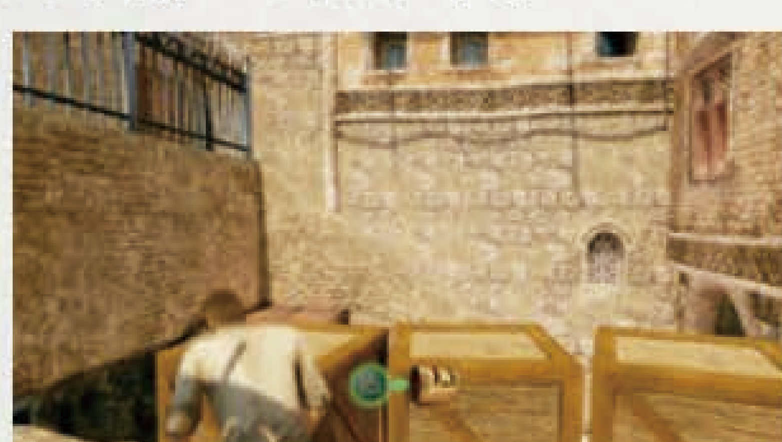
48. 在市场和敌人战斗后，苏利和伊莲娜会示意玩家继续前进，从门里出去后在右方的胡同能找到宝藏。



49. 走下楼梯后回头就能发现宝藏。



50. 拿到上一个宝藏后跳上面前的平台，宝藏就在平台上。

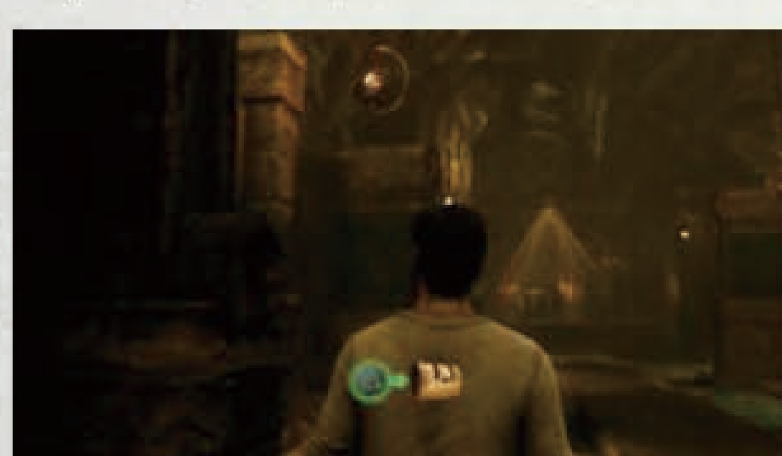


第十一章 如其在上,如其在下

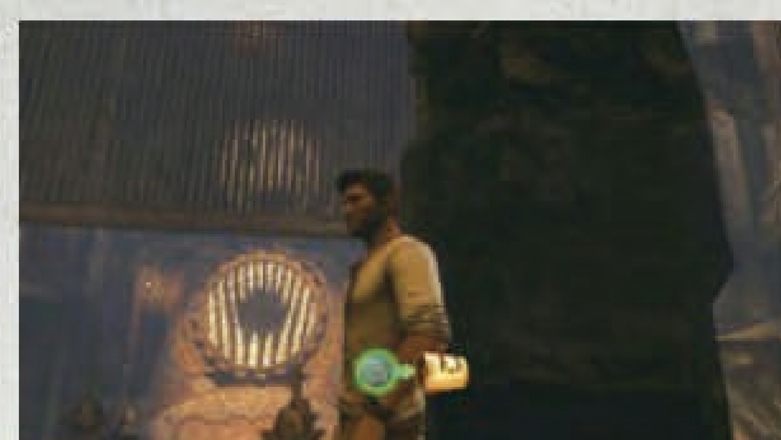
51. 沿着内壁一路往下移动，先不要跳到地面，在铁窗的后端能发现宝藏。不过错过也不用担心，因为一会回程时我们还会再次来到这里。



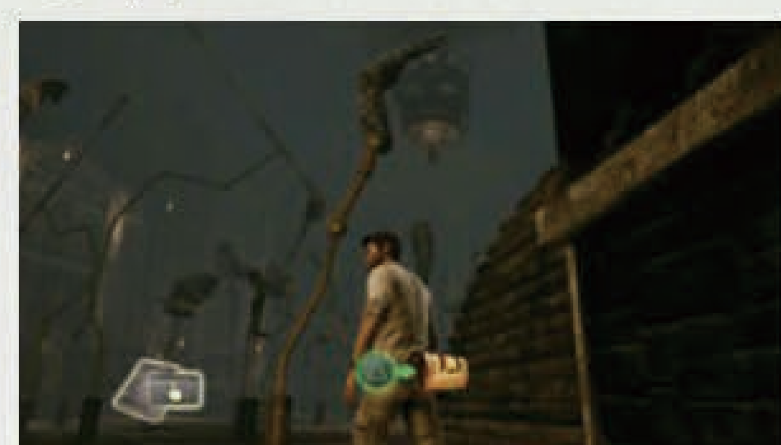
52. 解开第一个谜题后进入到遗迹内，走廊左边便是宝藏所在地。



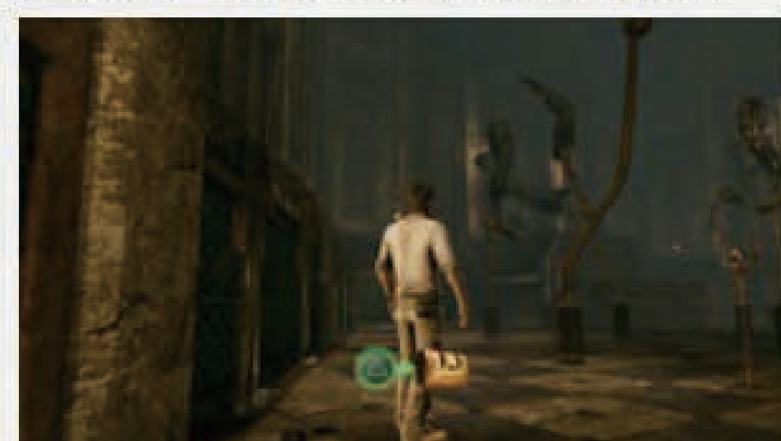
53. 齿轮谜题的房间的某条柱子后面。



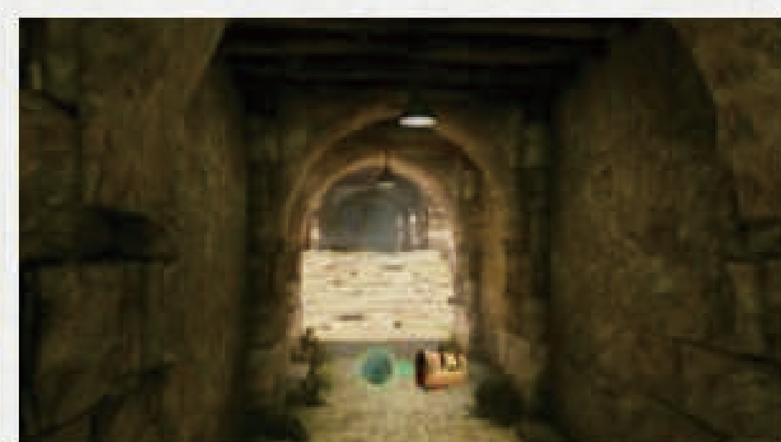
54. 在另一个设置了谜题的房间内，下楼梯后往左就能在地上找到宝藏。



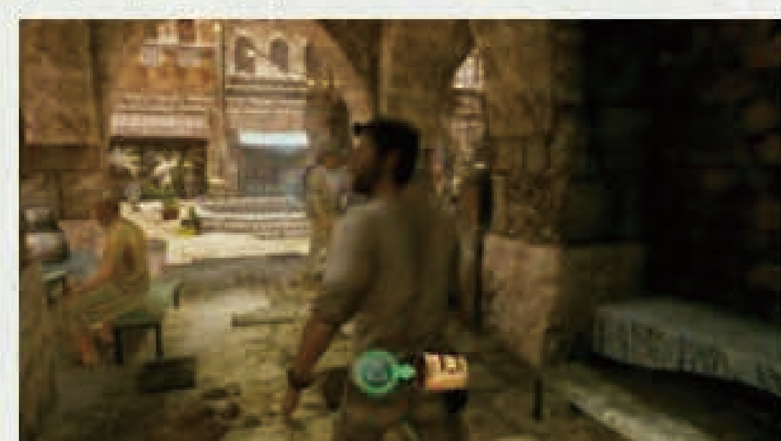
55. 同样是在这个房间，拿着棒子站在房间中央，右转 90 度把光聚在墙上，宝藏就会掉下来。把棒子随便一放就去把宝藏回收吧。



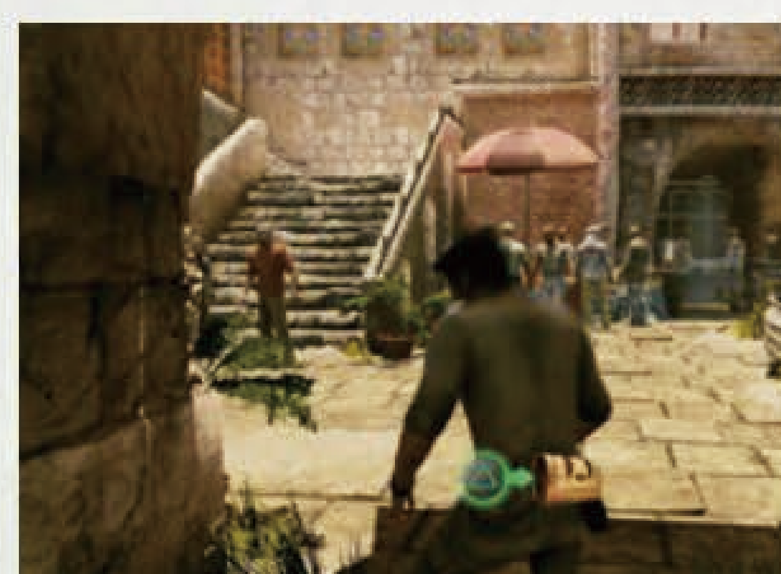
56. 从井里离开后，进入市场后往右转就能在死胡同的木门前发现宝藏。



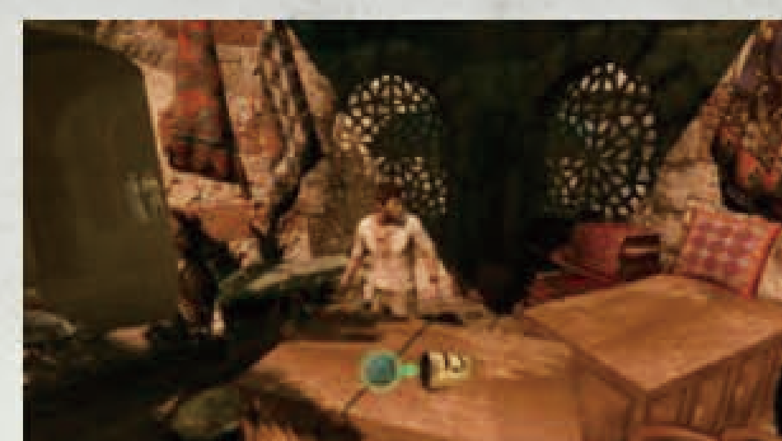
57. 进入市场后能在远方看到苏利和伊莲娜，此时千万不要过去触发剧情。先把位于喷水池右边长凳下的宝藏下给回收了，获得之后先别急着走。



58. 喷水池左边的店铺入口处也有一个宝藏。

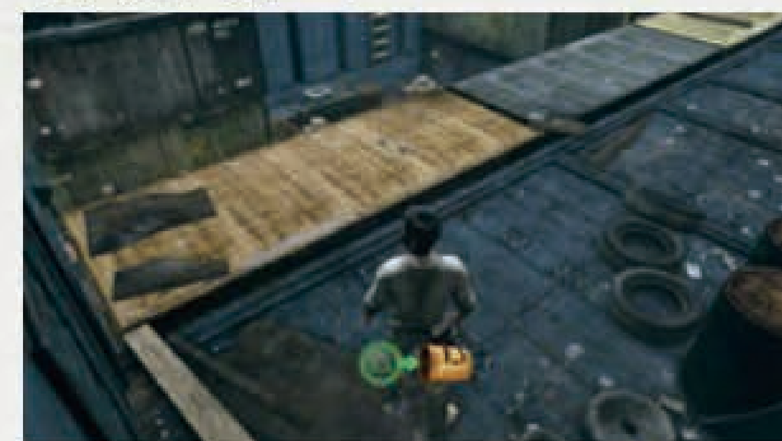


59. 在追逐情景后会来到市场并遇到人群，沿着右边的楼梯往上走就能在箱子后发现宝藏。

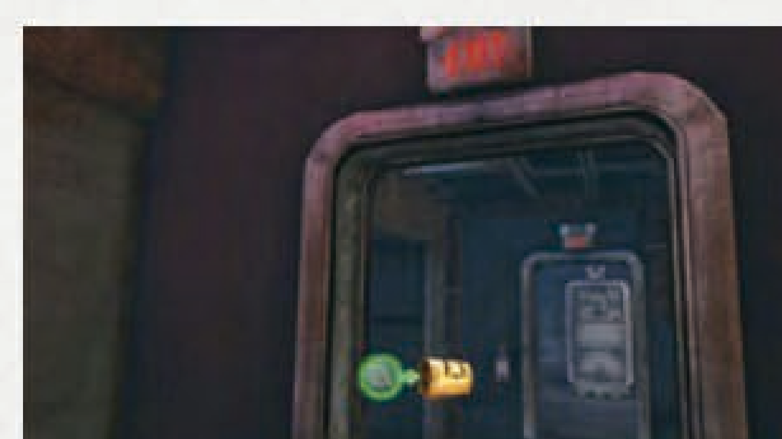


第十二章 挟持

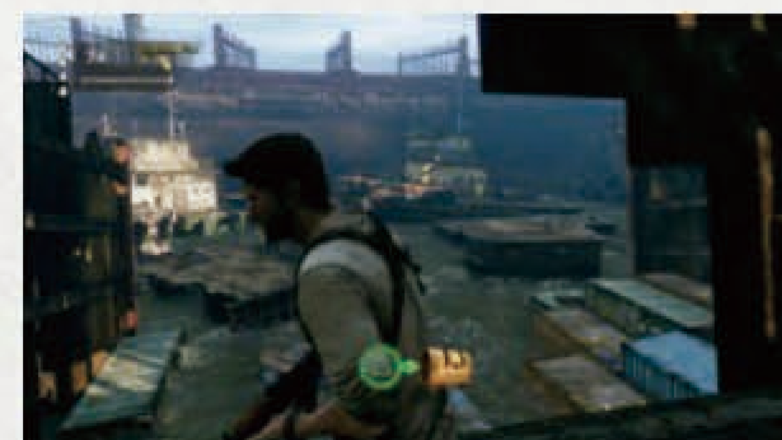
60. 一开始的战斗结束后，爬到货箱后再跳到对面的货箱，宝藏在对面的货箱上。



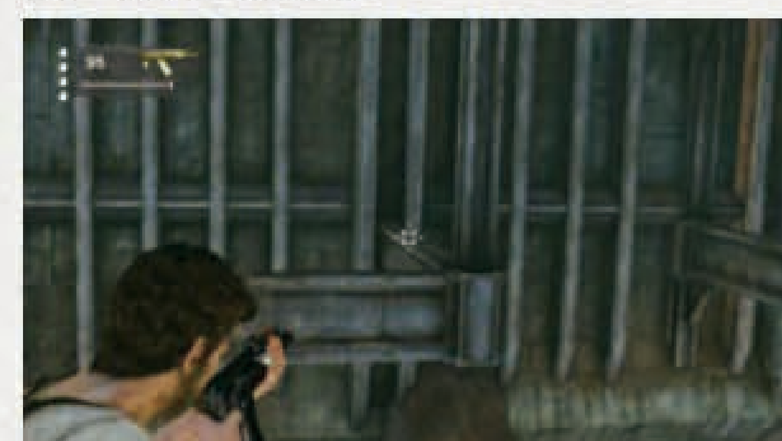
61. 找到枪套后继续前进，右方能找到一个杂物房，宝藏在杂物房内。



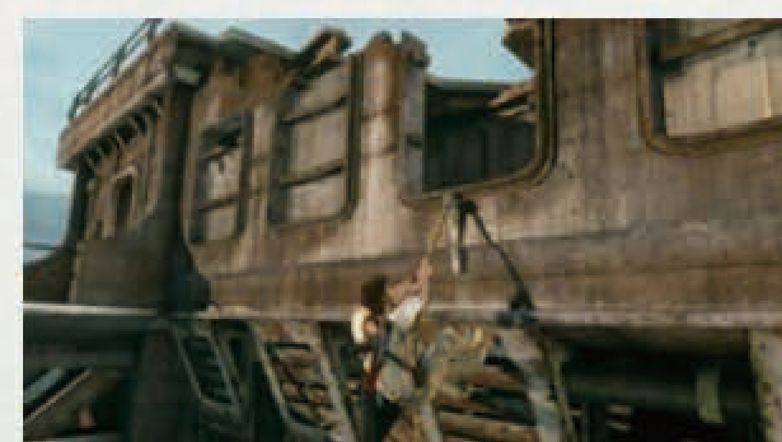
62. 在漂浮平台的场景中，左边是一堆废船，而右边则是一个可以攀爬的墙，到达上层后往后走就能发现宝藏。



63. 通过推动箱子制造前进道路并跳到对面的船体后，在该船体的一条横梁上。

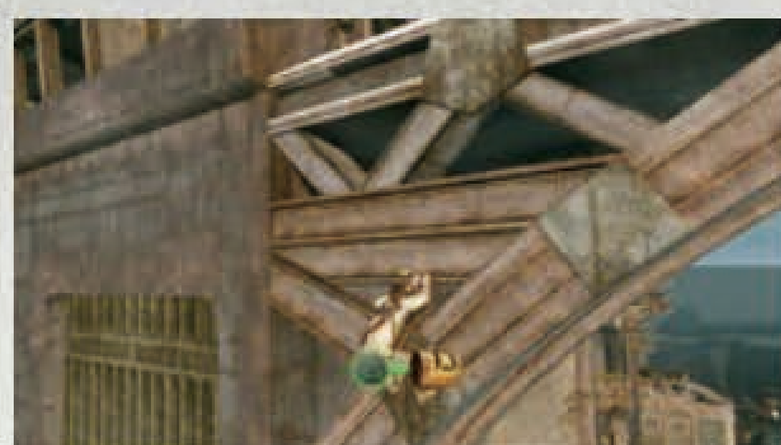


64. 一路攀爬到达船顶后，玩家需要用绳子荡到对面，先不要荡到对面，沿着绳子爬到最高处就能发现宝藏。



65. 用绳子荡到对面的平台后，从另一面下去后就能在平台的另一

边发现宝藏。

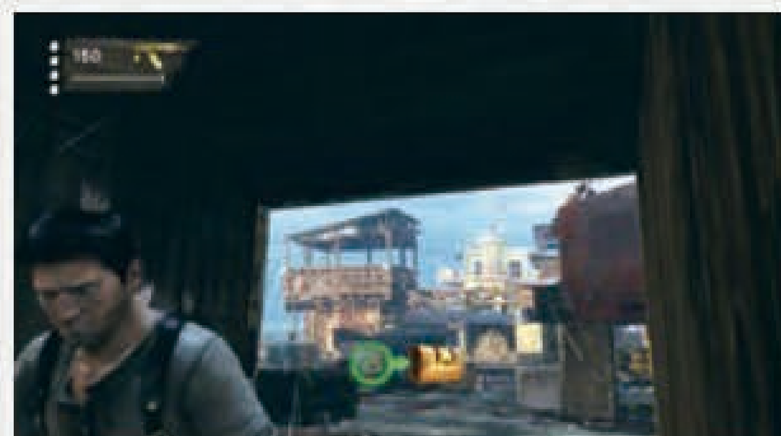


66. 到达船顶后发生剧情，先不要沿着绳子荡下去，在顶部房间右边能发现宝藏。

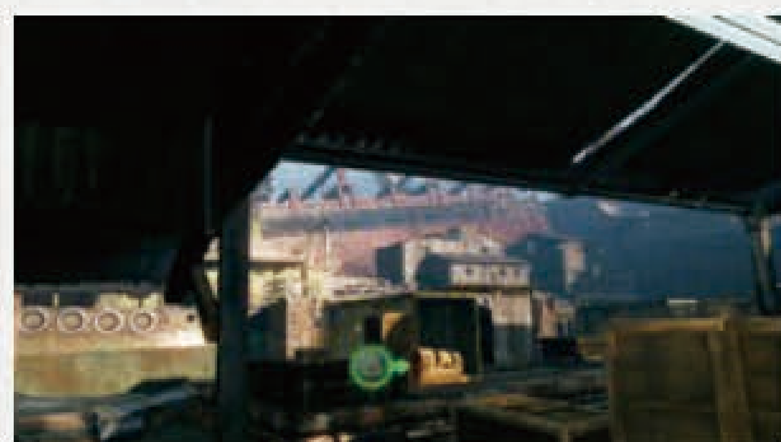


第十三章
狂浪巨风

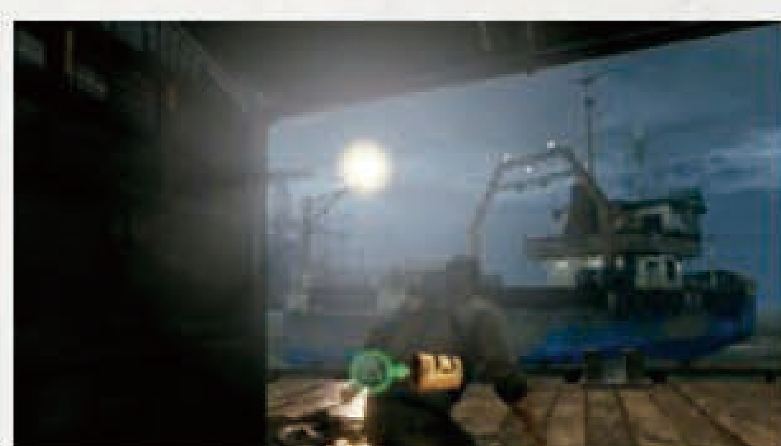
67. 在第一个漂浮平台场景里，右方会有一个瞭望塔。宝藏在塔下。



68. 同样是在这个场景，场景中有一个起重机，起重机附近有一个黄色的货柜，宝藏就在里面。

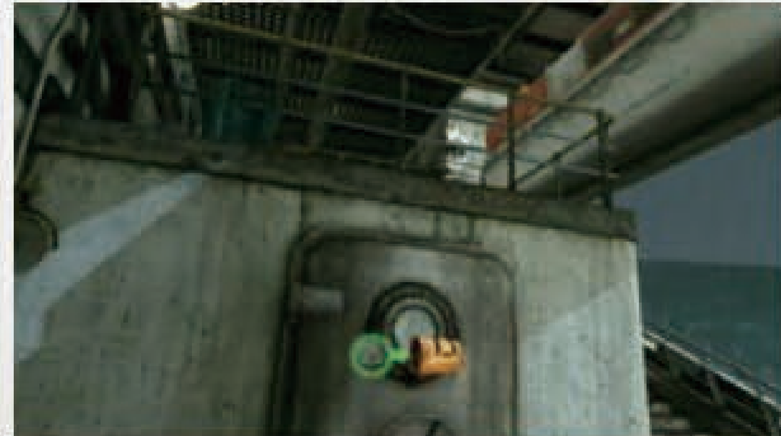


69. 依然是这个场景，在终点右边的平台上能找到宝藏。

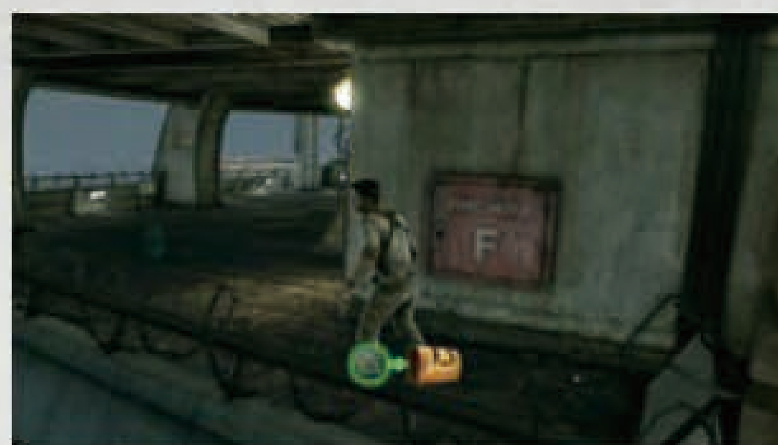


第十四章
自找麻烦

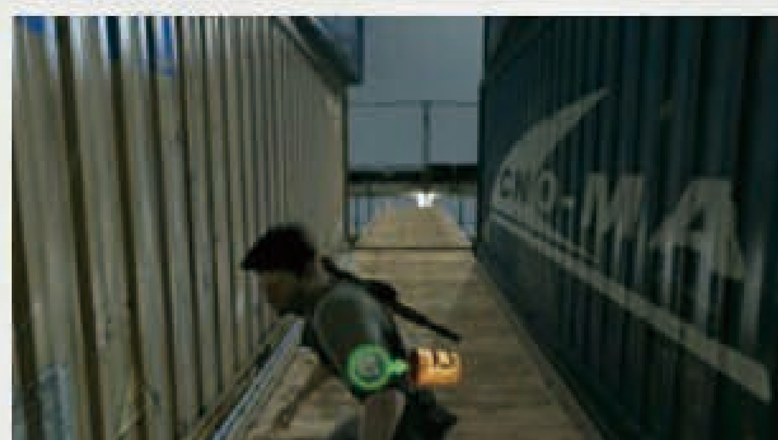
70. 上船后先不要沿着楼梯往上走，在楼梯的左侧能找到宝藏。



71. 见到救生船后先不要跳上去，往船的另一边走，宝藏在地面上。



72. 在一个由于风浪左右摇摆的场景中，把敌人全灭后在右边一个黄色货柜上的角落里能找到宝藏。



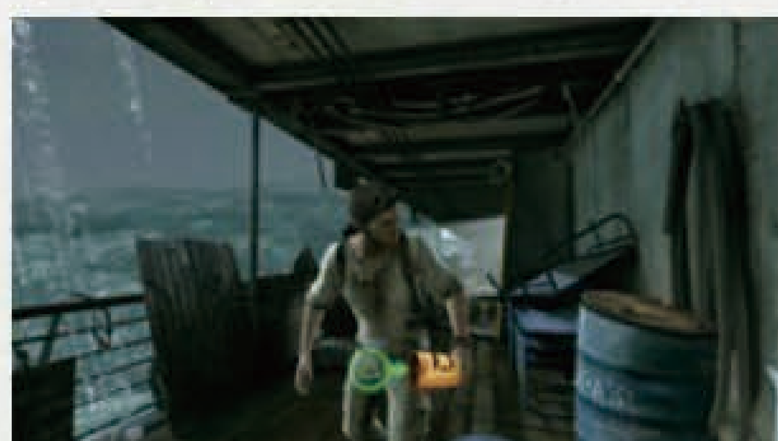
73. 在游泳池的场景里，游泳池的左边。



74. 在歌舞厅的战斗结束后，几个敌人会过来开门，出门后往右走。



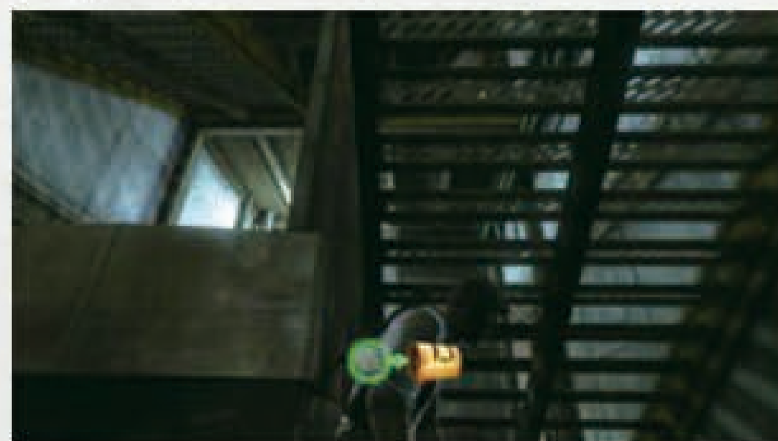
75. 获得上一个宝藏后回头沿着走廊走到底就能发现另一个宝藏。



76. 继续前进，暗杀一个敌人后玩家会来到一个酒吧，这里还有一个敌人。解决他后在吧台后能找到宝藏。



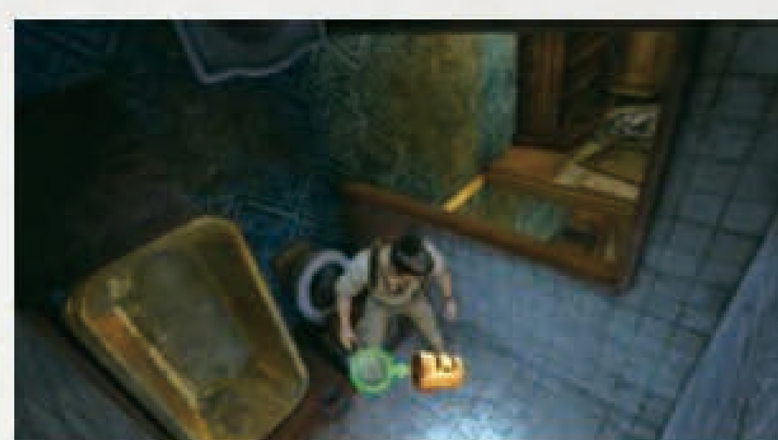
77. 下楼进入货仓，下到底层后在楼梯的后方能找到宝藏。



78. 在往下跳救苏利之前，先不要急着跳下去，平台左边能发现宝藏。

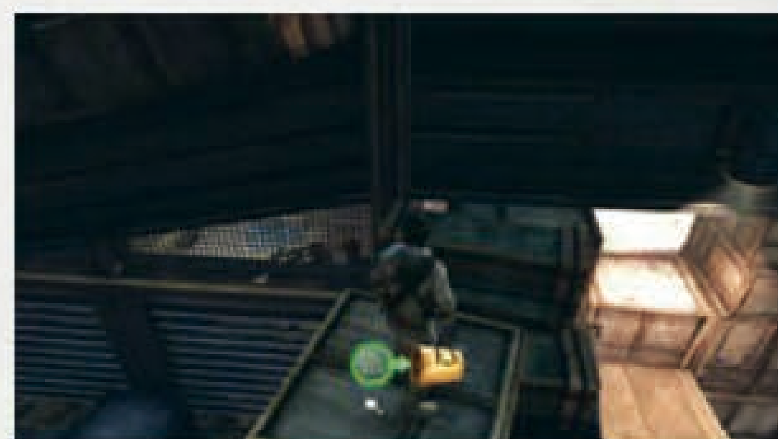
第十五章
游出生路

79. 在逃生中途玩家会来到一个房间，在这个房间的厕所里。

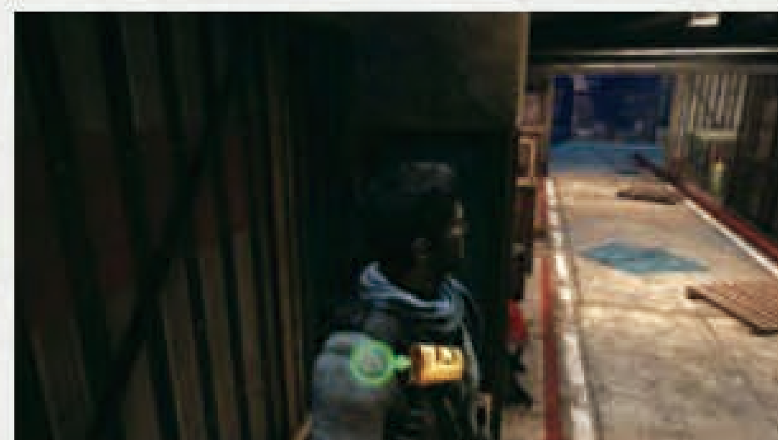


第十六章
孤注一掷

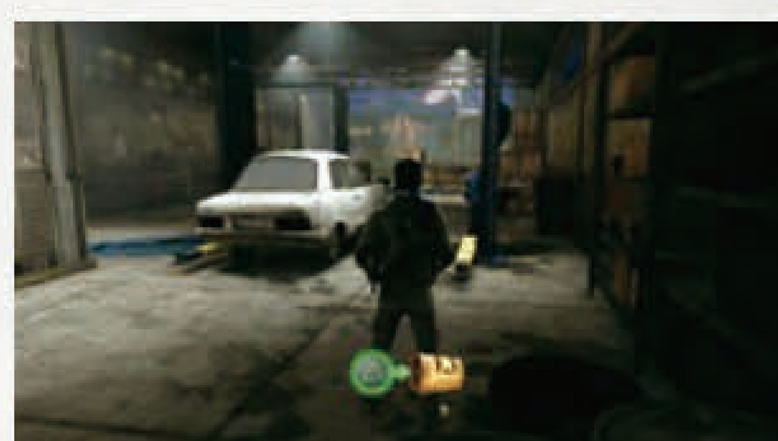
80. 和伊莲娜合作打开第一扇门，在右方的箱子后能找到宝藏。



81. 通过天窗跳到仓库并遇到第一批敌人后，在角落的箱子上能找到宝藏。



82. 把车推下去并消灭敌人后，进入另一个仓库后，能在车的后面发现宝藏。



第十七章
偷渡客

本章没有收集。

第十八章
鲁卡哈利沙漠

83. 中途玩家会来到一口井，宝藏在井旁边的水罐里，用枪打烂水罐吧。

第十九章
村落

84. 先不要从右边的破洞进入村落，在大门的左边能找到宝藏。



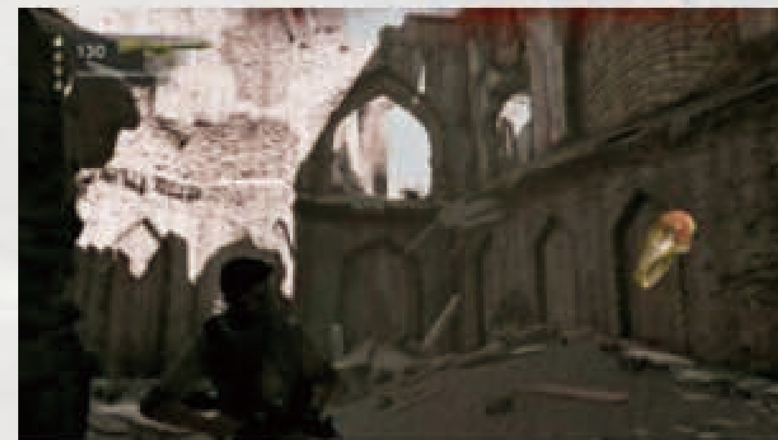
85. 从楼顶掉到房间里后，在房间里就能找到一个宝藏。



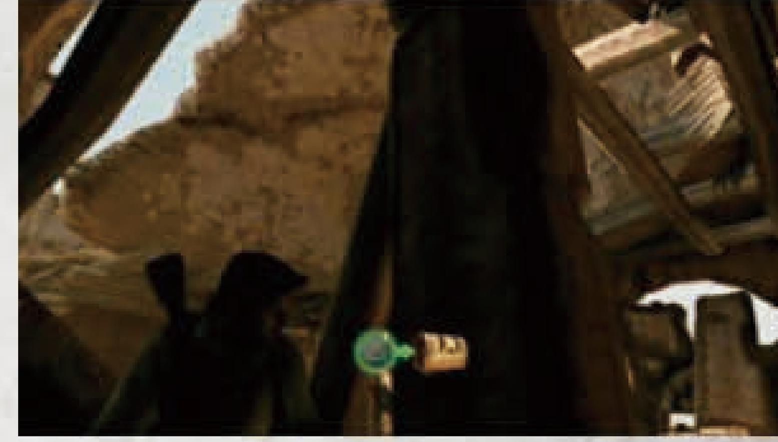
86. 从井里出来之后，一路前进，穿过第二道门后回头看就能发现宝藏。



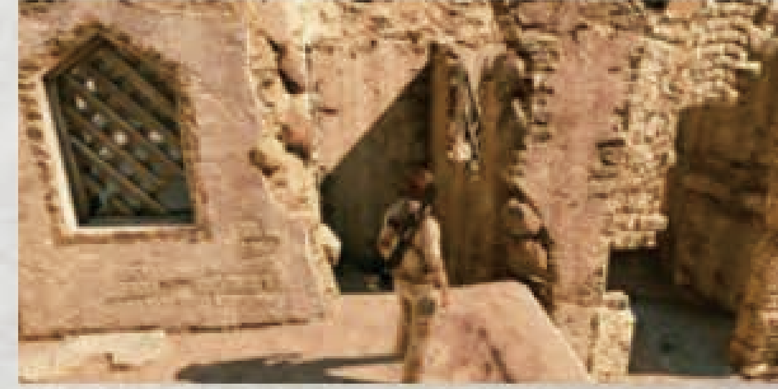
87. 遭遇敌人后一路前进，在一个场景里敌人会把玩家脚下的石柱射烂，掉下去后在你的右前方有一个宝藏。



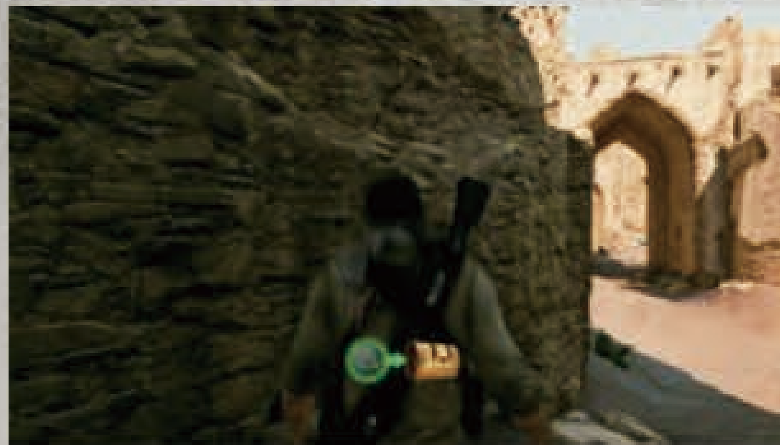
88. 在下一个战斗场景前，在上去和敌人战斗前能在左边找到宝藏。



89. 在下一个战斗场景里，左边道路一个可以落下的小平台上。



90. 穿过狭窄的缝隙后，左边便是前进的路，而在右边的阴影处就能发现宝藏。



91. 在需要用 RPG 轰掉的木门右边的地上。



第二十章 车队

92. 消灭全部敌人后进入大门，在左边的沙子中。



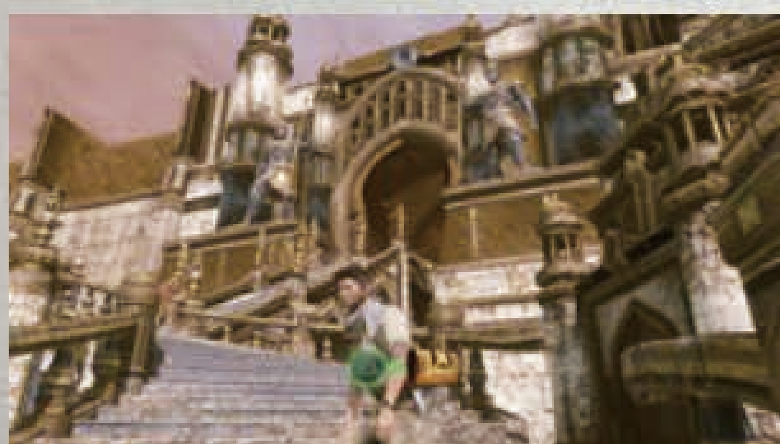
93. 爬上梯子后苏利会帮你打开开关，宝藏在右边低处的一个平台上。



94. 拿到上一个宝藏后返回苏利所在的平台，跳到对面的吊灯上，宝藏在吊灯的背面。



第二十一章 沙中的亚特兰提斯



95. 章节开始后先不要往右下楼梯，宝藏在左边。

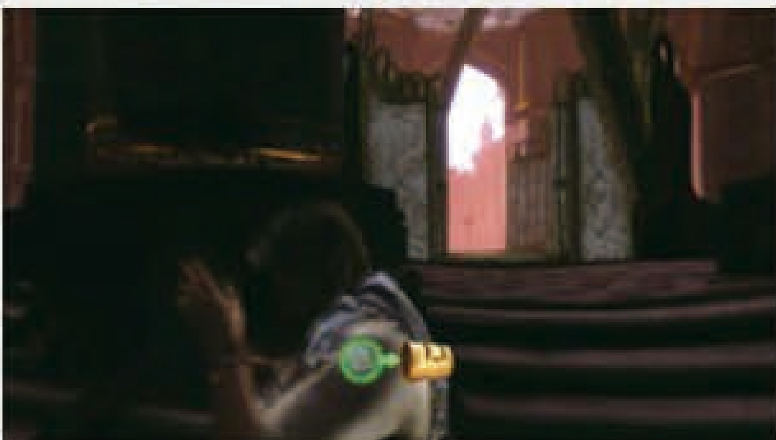
96. 在下楼梯的途中留意观察左边，有一个缺口可以让你跳进去，在塔里可以找到宝藏。



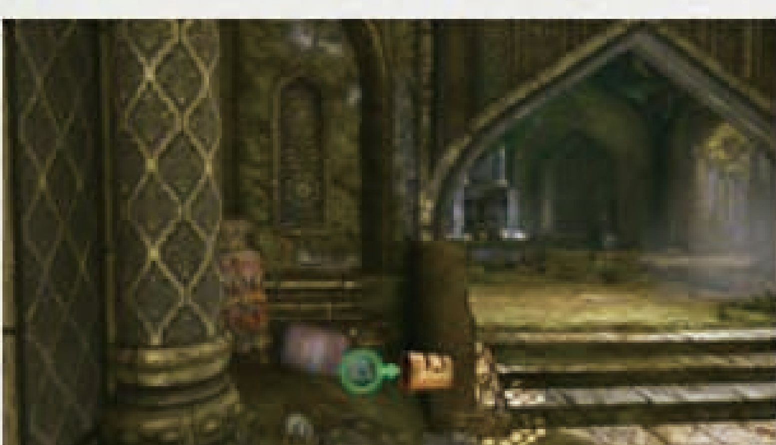
97. 第一次遇到特殊敌人“巨灵”后，往右走，在楼梯处就能找到宝藏。



98. 逃过“蜘蛛”的追杀后，玩家会回到电梯的地段，回头往下走就能找到宝藏。

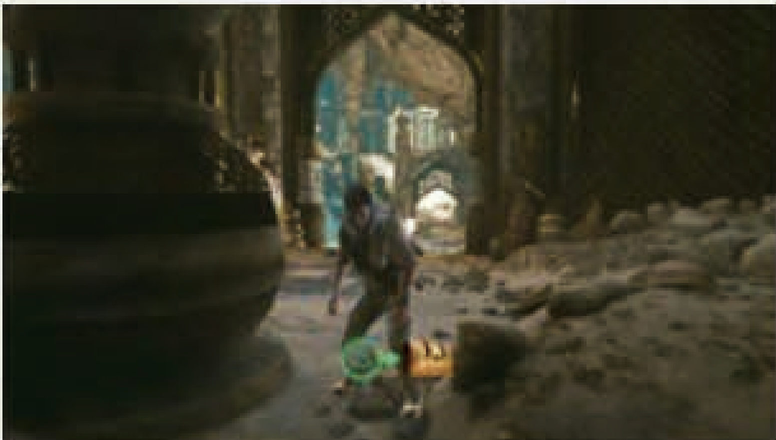


99. 幻觉消失后，在往下走的途中可以在左边找到宝藏。

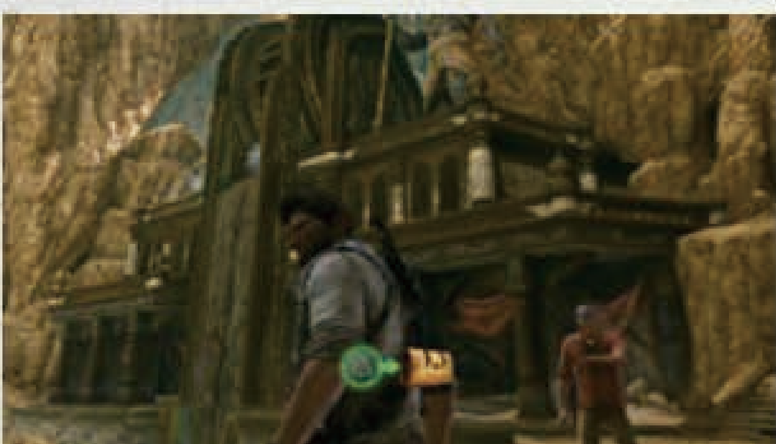


第二十二章 白日做梦

100. 沿着环形楼梯往下走，宝藏在楼梯下。



101. 和苏利汇合后，通过电梯往下移动，一路前进的过程中能在一个楼梯下靠右的墙壁处找到宝藏。



奖杯攻略

奖杯总数	51	铜杯	42	银杯	5	金杯	3	白金	1
额外奖杯	8	铜杯	7	金杯	1				

奖杯总数	59
全奖杯难度	5/10
全奖杯所需时间	15至18小时（白金需时约为11小时）
在线奖杯	无
最少通关次数	3
有无会错过的奖杯	无
奖杯BUG	无
特殊需求	无

本作的奖杯设计和前两代有着比较大的区别，话虽如此，也只是换个方式“刷人头”而已。虽然奖杯设计复杂了，但白金难度实际上是降低了。一些技巧性的奖杯，都可以调低难度后在某些章节中轻松达成。善用“官方秘技”（通过在暂停菜单依次选择“特典”、“报酬”、“调整”中选择秘技并启用即可）的话可以使某些统计类奖杯（例如武器击杀数相关的奖杯）的获得轻松不少。值得注意的是，前两代共用的“手动读取存档”方法在本作中不再全部适用，不过由于奖杯设计的原因，用到的地方也不多就是了。

另外在刷杀敌数的时候，在读取检查点之前，不要忘了要留一个“活口”。本作的自动存档相当频繁，基本每个场景敌人一旦全灭系统就会立即存档。强调这点的另外一个原因是，本作和前两代不同，与奖杯相关的武器绝大部分都不能像以往那样通过暂停菜单的报酬选项来直接获得。武器基本只能使用场景中所能获得的，其中几把武器甚至只会在流程中出现几次甚至一次（例如轻机枪 PAK-80），所以为了避免过多重复劳动，刷人头的时候请不要忘了留活口。速破模式的要点还是和之前一样，调低难度、熟悉流程还有适当地无视路上的敌人依然是节省过关时间的三大策略。另外一些敌人众多且场景广阔的章节中（例如第十二章“挟持”的水上平台战斗），可以选择直接无视敌人伤害然后直接往目的地跑，到达目的地后立即读取检查点，这样做的话之前的敌人就会全部消失，善用这个方法能节省不少时间。

同样的，本作中依然存在着良性 BUG 以供玩家在高难度下使用秘技，方法如下：

1. 先通关一次，然后选择自己想要的难度（例如“致命”）。

2. 进入暂停菜单，选择“游戏”，把难度调成除当前难度外的任意难度。

3. 通过在暂停菜单依次选择“特典”、“报酬”、“调整”中选择秘技并启用。

4. 把难度改为“致命”。

5. 手动存档一次。完成以上步骤后推荐先退出游戏一次再载入存档，以查看游戏难度是否已经变为一开始选择的难度，确定无误后就可以了。

推荐完美路线

1.“惨烈”难度通关，中途注意搞定全收集，目标为全奖杯达成的玩家可以在一周目通关后直接开始“致命”难度的二周目流程。途中除了收集奖杯之外，不嫌麻烦的玩家可以顺便把武器杀敌数与战斗相关的奖杯一并搞定。一些杂项奖杯，例如“奉上

鲜鱼”、“陆地鲨鱼”、“野人克星”和“水上游戏”也别忘了。

2. 目标只是白金的玩家可以选择奖杯要求的三个章节并在“练习速破”模式中达成指定时间。而目标为全奖杯达成的玩家可以直接开始新游戏并开始攻略“连续速破”模式，开始游戏后别忘了通过在暂停菜单依次选择“特典”、“报酬”、“服装”并选择“胖德雷克”。

3. 完成以上步骤后再根据剩余奖杯查漏补缺即可。值得一提的是，很多奖杯都可以在第十九章“村落”中同时获得，详细可参考下文奖杯列表说明部分。

奖杯列表

白金奖杯
解锁条件 解锁除此之外的所有奖杯。

完成大冒险！（容易）
解锁条件 以容易完成游戏，过程中未曾变更难度。

完成大冒险！（普通）
解锁条件 以普通完成游戏，过程中未曾变更难度。

完成大冒险！（困难）
解锁条件 以困难完成游戏，过程中未曾变更难度。

完成大冒险！（惨烈）
解锁条件 以惨烈完成游戏，过程中未曾变更难度。

获得方法 本作的“惨烈”难度（“致命”同理）是系列最简单的，除了老方法“卡视角”之外，玩家还可以利用“掷回”把敌人的手雷扔回去，这样做能让战斗轻松不少。注意收集流程中能找到的高威力武器（例如 RPG 以及榴弹发射器）来对付强力敌人同样可以让战斗轻松不少。值得一提的是，游戏中很多场景合理利用潜行暗杀可以让战斗难度减低甚至完全避免正面战斗。

“惨烈”（“致命”同理）难度的难点主要集中在第十二章“挟持”、第十四章“自找麻烦”、第二十章“车队”、第二十一章“沙中的亚特兰提斯”。

其中第十二章的水上平台战斗只要玩家躲在左侧的废船即可躲开两个机枪台的攻击，之后只要慢慢推进即可。

第十四章“自找麻烦”的歌舞厅后半部分的战斗中玩家需要尽快把上方敌人解决，然后根据重装兵的走位往他所处位置的相反方向朝入口（也就是前半部分中玩家的初始位置）前进。中途别忘了把刚才上方敌人死亡后掉落的榴弹发射器给捡了，之后只要坚守上方阵地利用榴弹发射器解决来袭的敌人即可。

第二十章“车队”没什么好说的，这是一个单纯需要枪法以及背板的关卡，关卡初期敌人摩托车的出现时机以及位置需要玩家记清楚。第二十一章“沙中的亚特兰提斯”同样需要玩家稳扎稳打，由于视线受限而且敌人众多，玩家必须小心移动，优先解决携带狙击枪和榴弹发射器的敌人。

最终 BOSS 战毫无技术含量，只要记住 QTE 相应的按键即可轻松过关，这货可比二代的最终 BOSS 拉扎雷维奇弱多了（全都是△键以及○键）。

第一件宝藏
解锁条件 找到 1 件宝藏。

新手宝藏猎人
解锁条件 找到 20 件宝藏。

中级宝藏猎人
解锁条件 找到 40 件宝藏。

老练宝藏猎人
解锁条件 找到 60 件宝藏。

高级宝藏猎人
解锁条件 找到 80 件宝藏。

一流宝藏猎人
解锁条件 找到 100 件宝藏。

遗物发掘者
解锁条件 找到奇妙遗物。

最高级盗品收藏
解锁条件 找到所有宝藏和奇妙遗物。

20 记头部射击
解锁条件 以头部射击杀死 20 个敌人。

100 记头部射击
解锁条件 以头部射击杀死 100 个敌人。

射头专家
解锁条件 连续以头部射击杀死 5 个敌人。

赤手空拳的闹事者
解锁条件 以近身攻击打倒 20 个敌人。

赤手空拳强打者
解锁条件 以近身攻击打倒 50 个敌人。

轰炸名人
解锁条件 以 1 次爆炸杀死 5 个敌人。

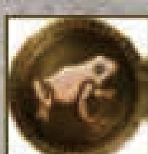
获得方法 如果没在流程中解锁的话，玩家可以在第十六章“孤注一掷”中尝试，在第一次和伊莲娜分开行动并在屋顶移动的时候。玩家的下方会遇到两个敌人，暗杀其中一个能获得一个手雷（必须暗杀才能获得）。帮助伊莲娜开门后会来一部敌人的吉普车，此时直接往车的尾部靠近，在敌人完全下车前直接把手雷往车里扔，一切顺利的话即可解锁奖杯。

半空射击手
解锁条件 悬吊时以枪击杀死 20 个敌人。

半空轰炸手
解锁条件 悬吊时以手榴弹杀死 10 个敌人。

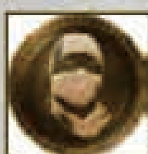
疾跑射手
解锁条件 以边跑边开枪（不瞄准）杀死 20 个敌人。



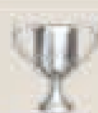
 花式战斗 

解锁条件 连续轮流以近身拳击以及枪击杀死 10 个敌人。

获得方法 只要把难度调低，第十九章“村落”是个相当不错的解锁地点。第一次遇到敌人后往左方前进获得武器后就可以尝试解锁了，低难度下难度不高。

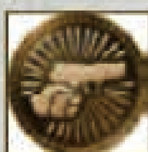
 忍者大师 

解锁条件 从后方徒手杀死 50 个敌人。

 不死 

解锁条件 在不死而且不读取重生点的前提下杀死 75 个敌人。

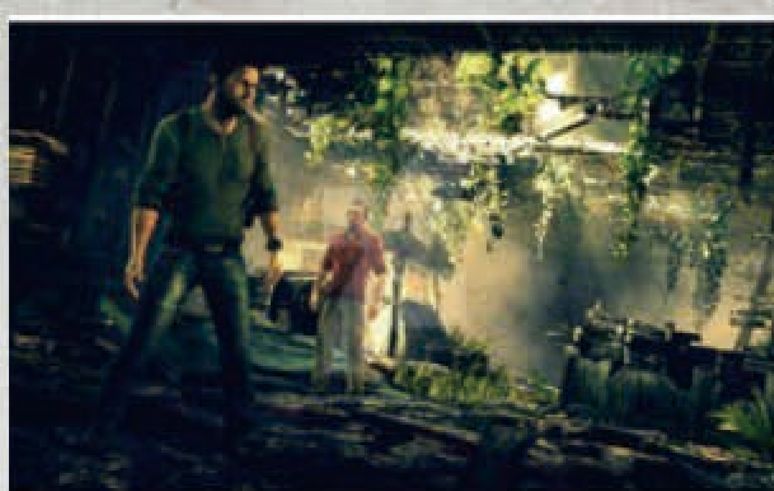
获得方法 同样的，只要把难度调成简单，这个奖杯的难度并不高。从敌人数量、关卡长度以及复杂程度来说，笔者同样推荐第十九章“村落”，从第十九章开始战斗，到第二十章的沙尘暴战斗后不久就能顺利解锁这个奖杯。这两个关卡敌人不强而且流程很短，即使失败也不需要耗费太长时间重试。

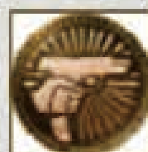
 随身武器高手 

解锁条件 连续以随身武器打倒 30 个敌人。

获得方法 随身武器指的就是手枪、微冲锋枪等副武器。最佳的解锁地点依然是第十九章“村落”，开始第一场战斗后利用捡到的手枪开始杀敌，中途注意不要死亡和用其他攻击手段杀死敌人（包括近身格斗、手雷和敌人的手雷）。一切顺利的话，在第二场强制战斗结束后就能解锁这个奖杯（两个场景刚好合计 30 个敌人）。

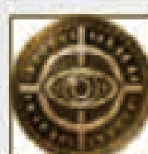




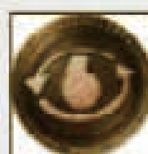
 上弹大师 

解锁条件 连续打倒 50 个敌人，且没有进行自动上弹。

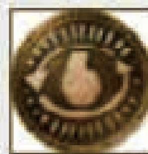
获得方法 自动上弹只有在玩家全部耗尽弹夹子弹后才会发动，在此之前只要手动上弹即可。话虽如此，这个奖杯还是比较麻烦的，毕竟游戏中玩家会遇到一些要求玩家强制使用弹夹只有一发的武器（例如第十九章“村落”末段的 RPG）。但是很奇怪的是，这个奖杯可以通过“手动读取存档”的方法来获得，知道方法后就简单多了。笔者推荐第十五章“游出生路”，因为章节开始后就立即开打，可以省去不少跑路的时间。

 盲射神射手 

解锁条件 躲在掩体后以盲射打倒 20 个敌人。

 掷回 

解锁条件 掷回敌人丢出的手榴弹打倒 10 个敌人。

 掷回名人 

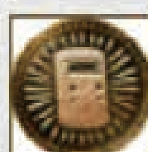
解锁条件 掷回敌人丢出的手榴弹同时打倒 2 个敌人。

获得方法 还是第十九章“村落”，第二场强制战斗开始后左方的敌人会扔一个手雷过来，同时会有一个敌人往他靠近，接下来要做的事情想必玩家你也明白了吧，失败的话读取检查点即可。

 奉上鲜鱼 

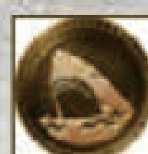
解锁条件 以市场的鱼攻击 3 个敌人。

获得方法 解锁章节为第十章“历史研究”。

 骚动制造者 

解锁条件 撞倒并杀死 5 个持盾敌人。

获得方法 连续射击持盾敌人他会摔倒，靠近他并按□键就可跳到他背后，再按一次□键就可以杀死敌人，在此过程中推荐连按□键以免误操作。

 陆地鲨鱼 

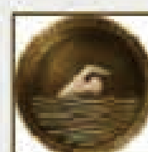
解锁条件 游泳时达倒 20 个敌人。

获得方法 解锁章节为第十二章“挟持”。

 野人克星 

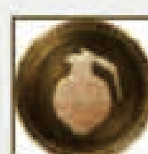
解锁条件 成功反击野人的所有攻击。

获得方法 所谓的野人就是指游戏中的大块头敌人，他会主动靠近玩家并发动近身攻击，通过 QTE 把攻击全部防下来并反击即可。

 水上游戏 

解锁条件 在游轮上的游泳池内玩耍。

获得方法 英文奖杯名为“MarcoSolo”，这个奖杯继承于二代某个情节中出现过的“德雷克式冷笑话”，解锁地点为第十四章“自找麻烦”，在进入歌舞厅之前玩家会遇到一个游泳池，跳进去即可获得奖杯。话说回来，跳进去后可别忘了高喊一句“马可波罗”！

 30 次杀害：Mk-NDI 

解锁条件 用手榴弹杀死 30 个敌人。

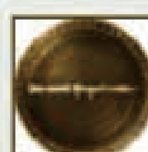
 次 30 杀害：Dragon Sniper 

解锁条件 用 Dragon Sniper 杀死 30 个敌人。

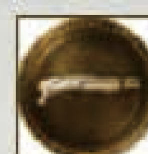
获得方法 这把武器属于比较稀有的那种，不过好在可以无限获得。通关后玩家可以通过在暂停菜单依次选择“特典”、“报酬”、“武器”中选择“德拉查专用 Dragon”或者“苏利专用 Dragon”来轻松达成。

 30 次杀害：M9 

解锁条件 用 M9 杀死 30 个敌人。

 30 次杀害：RPG-7 

解锁条件 用 RPG-7 杀死 30 个敌人。

 30 次杀害：SAS-12 

解锁条件 用 SAS-12 杀死 30 个敌人。

 30 次杀害：Arm Micro 

解锁条件 用 Arm Micro 杀死 30 个敌人。

 30 次杀害：G-MAL 

解锁条件 用 G-MAL 杀死 30 个敌人。

 30 次杀害：KAL-7 

解锁条件 用 KAL-7 杀死 30 个敌人。

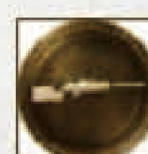
 30 次杀害：Mag 5 

解锁条件 用 Mag 5 杀死 30 个敌人。

 30 次杀害：PAK-80 

解锁条件 用 PAK-80 杀死 30 个敌人。

获得方法 第十九章“村落”的第三场强制战斗，玩家左前方的柱子后（也就是吉普车正下方）就有一把 PAK-80。

 30 次杀害：T-Bolt Sniper 

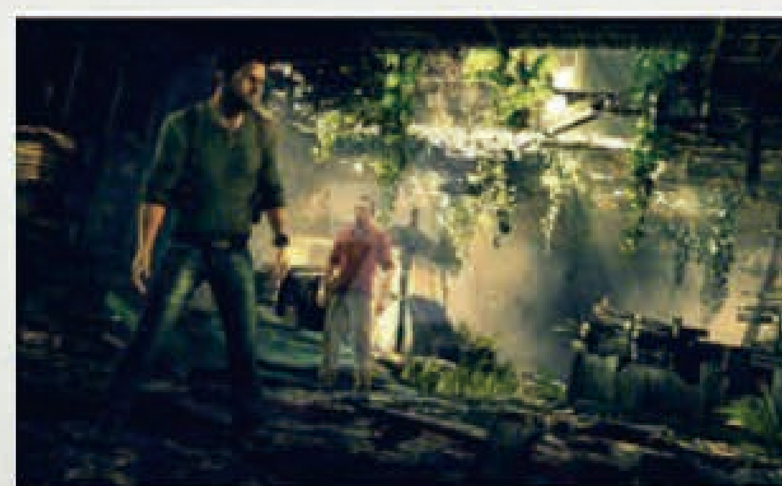
解锁条件 用 T-Bolt Sniper 杀死 30 个敌人。

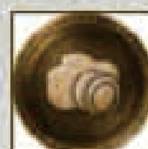
获得方法 第十九章“村落”的第二场强制战斗前，玩家会遇到一个狙击手，击倒他后就能获得一把 T-Bolt Sniper，剩下的事情就无需多提了吧。

 30 次杀害：Tau Sniper 

解锁条件 用 Tau Sniper 杀死 30 个敌人。

获得方法 通关后玩家可以通过在暂停菜单依次选择“特典”、“报酬”、“武器”中选择“克洛伊专用 Tau”来获得并在流程中的任何时候使用这把武器。



 **照片炸弹** 

解锁条件 使用拍照模式。

获得方法 在游戏的任何时候，只要按下“十字键↓”即可调出拍照模式。如果不能调出的话，进入暂停菜单的“选项”的“游戏”中选择开启拍照模式。

 **逃脱火焰** 

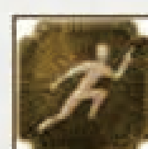
解锁条件 在 9 分 30 秒以内完成第七章“留在光明中”。

获得方法 第七章的指定时间是三作中所有奖杯相关的计时关卡中最紧的。除了熟悉关卡之外，谨记之前所提过的要点（例如一旦死亡立即读取检查点等等）即可，把难度调成“简单”后就开始飞奔吧。

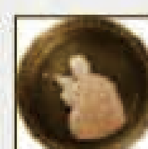


 **赶上飞机** 

解锁条件 在 12 分钟以内完成第十六章“孤注一掷”。

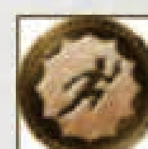
 **马儿飞快** 

解锁条件 在 15 分钟内完成第 20 章“车队”。

 **又胖又快** 

解锁条件 使用胖德雷克完成一次“持续进行速破”。

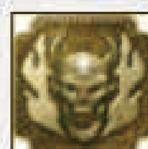
获得方法 需要全程使用，如果速破过程中需要退出游戏的话，再次进入游戏时别忘了再次把“胖德雷克”调出来。

 **极速快感** 

解锁条件 达成 4 小时 15 分的速破完成时间。

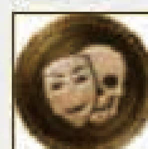
获得方法 本作的时间相当充裕，只要中途没什么过于严重的失误，即便是把路上的敌人一个不留杀干净都能把时间控制在 4 小时之内，流程中的几个大谜题可以通过适当的背板以节省时间。

额外奖杯

 **完成大冒险！（致命）** 

解锁条件 以致命完成游戏，过程中未曾变更难度。

获得方法 具体难点可以参考前文的“完成大冒险！（难度：惨烈）”，方法都是共同的。

 **角色变换** 

解锁条件 换上德雷克以外角色的外观并杀死一个敌人。

 **紧贴榜首** 

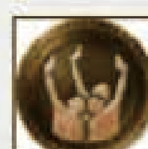
解锁条件 与好友比较数字。

获得方法 通过在暂停菜单依次选择“特典”、“统计数字”中选择随意一个统计数字即可。

作弊

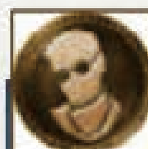
解锁条件 启用一个“调整”选项。

获得方法 通过在暂停菜单依次选择“特典”、“报酬”、“调整”中选择随意一个秘技并启用即可。

 **只能活一次** 

解锁条件 没有死亡下以普通或以上难度完成最后的章节。

获得方法 最后一章的长度堪称系列之最，不过难度倒不是很高，小心前进即可。和 2 代最后的逃亡情节类似，最后逃出生天的时候可不要阴沟里翻船哦。

 **超自然杀手** 

解锁条件 以狙击枪杀死 5 个巨灵。

获得方法 巨灵指的就是玩家在第二十一章“沙中的亚特兰提斯”遇到的“幻影”，无论是耐久度还是攻击力都能算是系列超自然敌人之首。不过玩家可以通过在暂停菜单依次选择“特典”、“报酬”、“调整”中选择“一击致命”并启用即可轻松解决它们。



开篇
探险日志
GUIDE 寻宝心得
历史文献

神秘海域 黄金深渊

UNCHARTED GOLDEN ABYSS™

神秘海域 黄金深渊	SCE	动作冒险
PSV	UNCHARTED: Golden Abyss	中文版
	2011年12月3日 本地1人	对应年龄：13岁以上
	售价为358港币	

开篇
探险日志
寻宝心得 GUIDE
历史文献

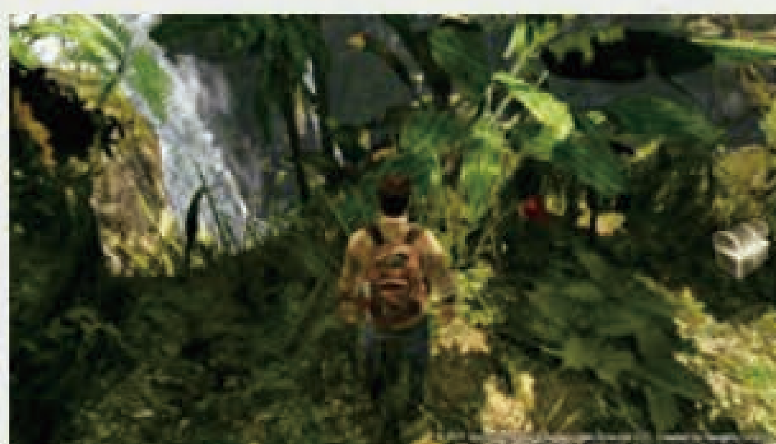
全收集位置

序章
肯定就是德瑞克

本章没有收集。



探测罗盘：在擦完最开始两个拓片后，面对它们往最左边走，草丛中可以找到。



毛瑟枪碎片：过了擦拓片的桥后，面对吊桥从左边下去。



象形文字：拿到之前必须取得的宝物后，来到上面往左边走，跳到上面平台可以找到一个拍照点。



第一章
好戏在后头

禁止进入：本章开始剧情后，来到车附近即可找到第一个拍照地点。



库拿死亡面具：在瀑布前的场景，从一处下去可以趴在边缘上，顺着攀过去可以找到。



吊桥：来到瀑布场景后即可对着瀑布拍照。

探测GPS：在拍照点的旁边木桩附近即可找到这个宝物。

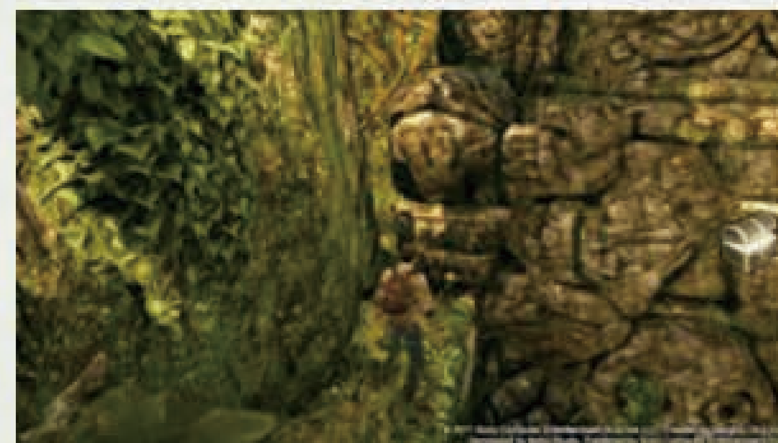


土耳其石浮雕2：拿到上一件宝物“探测GPS”后，开始下一段攀爬前从左侧瀑布附近上去可以找到。



第二章
麻烦的开端

小雕像：一开始的攀爬点刻意往左边攀，在左边的平台上可以找到。



杀戮之神：爬完第一个攀爬点后，翻过几个障碍，落下一个高地后回头往后面看，可以找到这个石像，找到拍摄点拍摄即可。



土耳其石浮雕1：割掉最开始的竹子后往上爬，在雕像眼睛的位置，是必经之路，不容错过。



库拿人的秘密 拓片1：拿完上面那个宝物后跳过一个瀑布，在平台左边往对面跳，下去后可以找到。



库拿人的秘密 拓片2：同样是跳过瀑布后，右边的竹林可以用刀砍掉，从这里爬上去即可找到。



奥德隆采矿公司 废弃卡车：完成卡车附近的战斗后，面对卡车往稍微靠右边一点的位置站，从这里拍摄卡车。



奥德隆采矿公司 道路：爬上卡车后回头拍摄即可，位置尽量靠右站。



土耳其石浮雕 2：下卡车后往右边走，砍掉竹林后前进，在里面有攀爬的地点，爬到上面即可找到。



奥德隆采矿公司 把树下毒：本章战斗结束后，中央处有一个高平台，其中一个边缘可以攀爬上去，走左边的桥即可找到拍摄点，对着三个油桶拍摄即可。



库拿人的秘密 拓片 3：上面的拍照点，过了桥往左边继续走，在大叶草附近的墙上可以找到。



土耳其石浮雕 3：通过中央平台的另一座桥，往前在尸体附近即可找到。



奥德隆采矿公司－夜间发光矿：业第二场枪战的地方，左边有警告标志的铁门处拍照。



土耳其石浮雕 4：在独木桥上杀死敌人后，过了桥往左边走，这里会有岔路，并且可以向上攀爬，爬到上面平台即可找到。



库拿人的秘密 拓片 4：沿着绳索下去后，左边有竹林，砍掉后向上爬即可找到。



库拿人的秘密 象形文字：同样是下绳索后，前行一点便可找到拍照点，对着身后多个雕像拍摄即可。

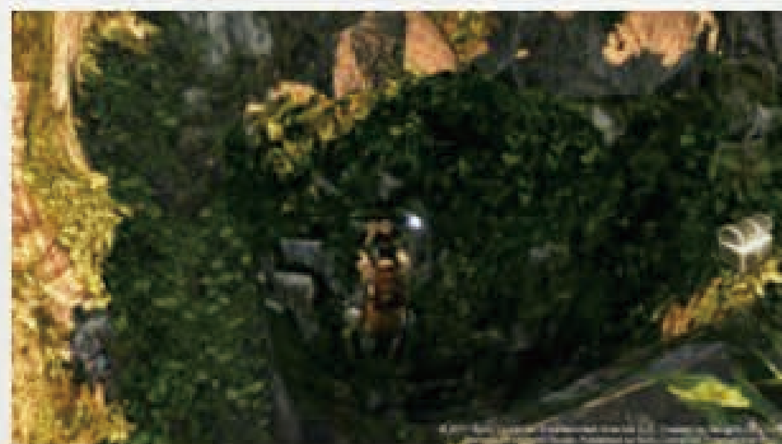


第三章 一堆老骨头

土耳其浮雕 1：桥断掉的情节，从一面跳到对面墙上后，往右边攀即可找到。



土耳其浮雕 3：狙击战开始后先不要跳到对面，从前面平台边缘下去即可找到。



征服者 拓片：还是狙击战开始，在走狭窄的道路前，右边有竹林，用刀砍掉后爬上去再砍掉一个即可发现。



奥德隆采矿公司 六分仪：发生“搭档”剧情后，在与两个敌人交战完，爬到他们所在的平台上即可。



奥德隆采矿公司 装备：来到吉普附近，往右边走，对着油桶有拍照点。



第四章 为什么失火了

生存证明 基洛曾在这里：本关一开始往铁门右边走，靠墙附近。



生存证明 毕业班戒指：爬上箱子后往上面走，走过第一根需要控制平衡通过的木条后往左边跳。在里面的房间，从梯子下去，在桌子上即可找到。



拍照点：在拿到上面的戒指后，在这个房间一处可以拍照。



土耳其浮雕 1：用刀砍掉布之后，进屋往西北方走，在桌子上找到。



毒粉 量一次，切两次：爬过第一次管子后，从箱子上跳到对面，这样可以来到另一个管子处，顺着管子下去来到右边（本来应该往左边爬），这里平台上可以拿到。



第五章 不到手绝不离开

生存证明 维多利亚式坠饰：抬起木头的剧情结束后，在前面暗杀一个敌人，走到尽头需要抬起翠丝的地方旁边，有需要用刀砍开的布，进入里面可以找到。



毒粉 调理毒药：爬上翠丝为德雷克放下的箱子，上去后一直走，在一个类似屋子的里面。



土耳其浮雕 1：两人分开行动后，德雷克通过一个需要掌握平衡的模板，过去后往左边爬下去，在下面可以找到。



土耳其浮雕 2：在于翠丝会和后接下来的战斗场景，最右边的坡道上方即可找到。



毒粉 如何改种香蕉：同样是这个场景，其中一个小屋下面是可以爬上去的，上去后在油桶附近可以找到。

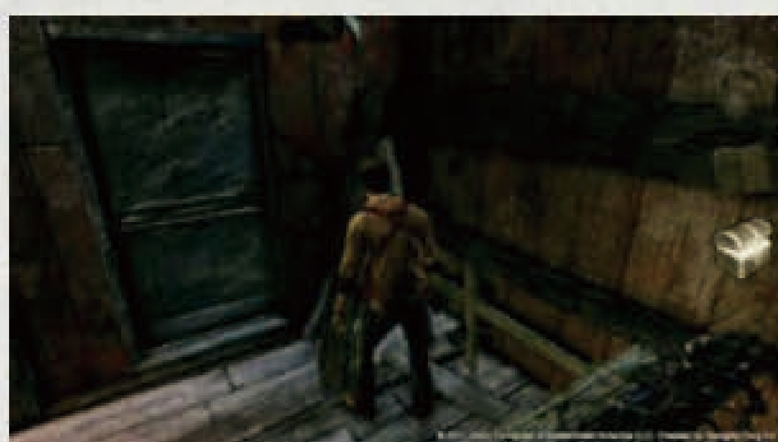


革命 安息的战败战士：同样是这个场景，进入这个场景入口后，往左边走到有大叶草的地方即可





毒粉 小心倒：在招牌上与敌人战斗后，跳到对面平台上，平台会倒，上去后先不要去翠丝那里，往回走，顺着右边攀爬过去即可找到。



革命 大炮：在用AK47与敌人战斗完后，走到上方掩体前即可拍照。





土耳其浮雕 1：再去爬刚才的管子，在向左爬的过程中有一处可以按 落下，之后接着向右边爬即可。



革命 领地图：依然是这个房间中，在左上角可以找到。



土耳其浮雕 2：开门之后左边炉灶附近找到。



革命 革命涂鸦：在有一堆蓝色筒子的屋子里拍照。

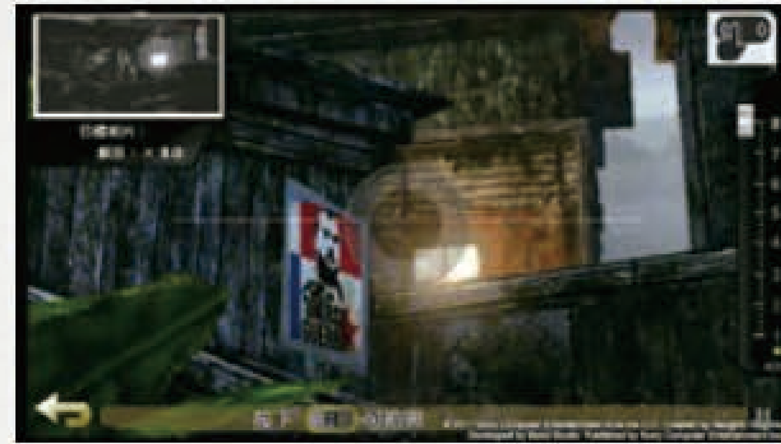




土耳其浮雕 1：同样这个战斗场景中，一开始的地点回头看会有一块布，用刀砍开后即可找到。



革命 新兵招募海报：顺着入口直走，沿着左边有一辆卡车附近可以拍照。



毒粉 化学是你的好朋友：从入口直走，左边的垃圾桶内找到。



土耳其浮雕 2：等绳子下来后，往左上角走，在房间内找到。



第六章
折断你的手指

土耳其浮雕 1：本关一开始，前方屋子的下方即可找到。



生存证明 铜质小盒：在将翠丝推上去后，会出现一个敌人，将敌人消灭后走旁边的屋子下方，这里有一个上面有黄布的平台，爬上去后可以爬到一个屋子里，在桌子上即可拿到。



土耳其浮雕 2：穿过屋子下面后，回头看有个有黄布的平台，从旁边扒着边上去，移动过去取得。



毒粉 储存化学药品：在拿到上一件宝物的平台旁边，木屋附近有一条小路，顺着小路进去，砍开布后可以找到这个牌照点。

第七章
达成协议

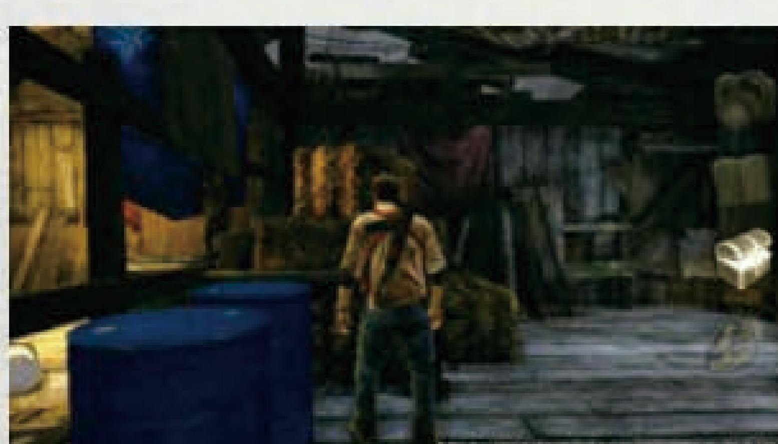
生存证明 绿宝石别针：本关战斗结束后，在左后方的草堆中找到。



生存证明 表链：刚才拿宝物的草堆房间出去直走，在右边的一个架子上找到。



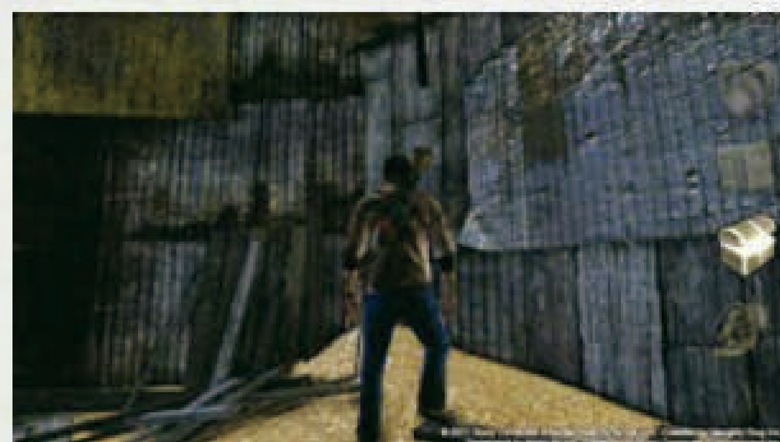
生存证明 钞票夹：还是这个房间，顺着中央的一个管子爬上去，在左边的草房间中可以找到。



毒粉 如何炸毁一个国家：就在上面拿到宝物的房间中拍照。

第八章
在困境中学习

生存证明 结婚对戒：本关开始后在桥上往右边看，这里缺口对面有一个绳索，爬到绳索上下去便可找到。



毒粉 深呼吸：在战斗的场景中不要暗杀全部敌人，等散弹枪敌人出现后将其解决，他出现的屋子里可以找到。

第九章
全盘托出

土耳其浮雕 1：本关一开始，回头在桌子上找到。



生存证明 梳子：下楼战斗后，进入对面小门，里面房间左下角可以找到。


土耳其浮雕 2：在卡车处发生剧情后，大门开启，解决掉敌人后进门右边靠墙处。


革命 解放巴拿马广播电台：拿到上一个宝物后上楼，在右边的一个房间内拍照


革命 搬运炸药：在解决掉一个散弹兵后，来到有炸弹的卡车后面拍照即可。


毒粉 葛洛的账本：在顺着金色链子爬上去后跳进房间里，房间右手边桌子上。


奥德隆采矿公司 IOA 指南图：剧情后拍摄 2 楼墙上的地图。



第十章
共度难关

土耳其浮雕 1：狙击战完后上到平台上面，机器后面可以找到。


毒粉 别在浴缸上洗澡：拿到上面的宝物后，在同样一个平台，楼梯处拍照。


革命 被遗忘的革命：从刚才拍照的地方一直下去后，在左边河流附近拍照即可。

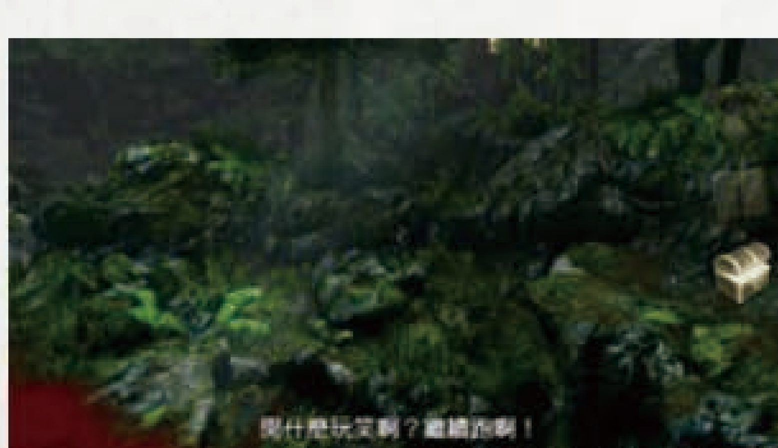

土耳其浮雕 2：同样是刚才跳下来的地方，去右边草丛角落即可找到。



第十一章
谁找到就归谁

革命 力量之符：逃亡一开始爬上一个平台后，屋子的附近。


土耳其浮雕 1：落下第一个平台后，石头上会有闪光点，较为明显。


生存证明 美国护照：在出现第一个沿路可以击倒的敌人后，往左边走，在空地上可以找到。

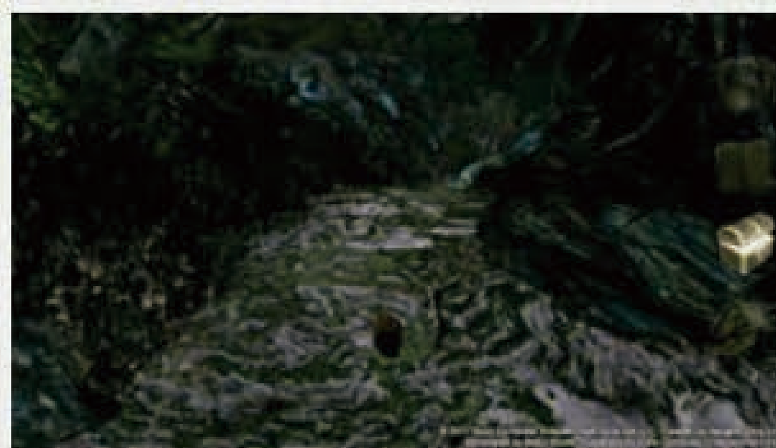

土耳其浮雕 2：杀死沿路第一个敌人后爬上平台，在上方可以找到。



第十二章
重要的东西

本关滑水中，玩家只要靠左右左左的顺序即可全部拿到。


土耳其浮雕 1：滑水开始后，靠着左边划即可找到。


土耳其浮雕 2：落下画面后，右边石头附近


生存证明 逃命罗盘：之后向左边靠即可在石头边上找到。


土耳其浮雕 3：继续向左边靠即可拿到。



第十三章
祖父的避难所

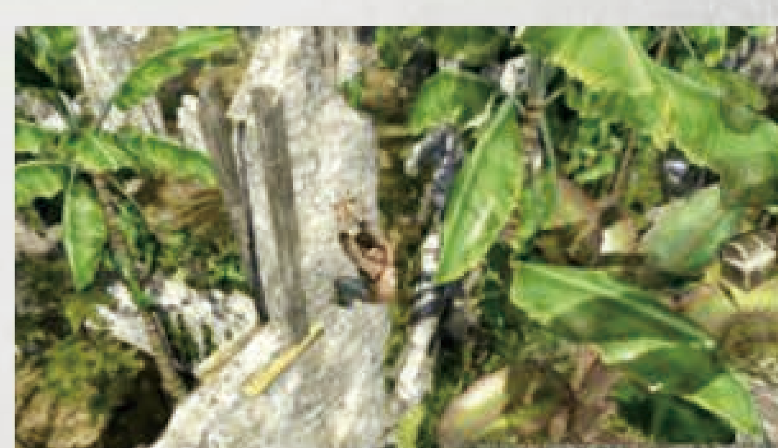
本关虽只有剧情，不过在看剧情的同时仍有几个宝物需要收集，大多在柜台和桌子上，一共有9个，玩家需要细心观察。

第十四章
必死的决心

普瑞兹的足迹 IOA 吉普车：同样是一开始的场景，在铁网附近，有一座可以攀上去的塔，爬上去之后拍照。


萨席丹：本关一开始左边有一座窗户，翻过去后有攀爬点，爬上去后经过前后翻越后可以来到最高点处，在另一面顶上左边找到


土耳其浮雕 1：推崔西上去放下箱子后，下了楼梯后一直走，左转有竹林，砍掉后里面有攀爬点，爬上去后在另一面可以找到。



第十五章
奇美拉迎战恶魔

萨席丹：关卡一开始往左后方走，在那有拍照点。


普瑞兹的足迹 普瑞兹的筛取箱：撞开石头后往右边走，左侧有一个可以下去的洞，下去后往前走拍照即可。



普瑞兹的足迹 普瑞兹的工具：来到上面发生无法开门的剧情过后，往旁边的一间屋子走，在跳到对面的平台后一直往上爬，来到上面的平台拍照即可。



土耳其浮雕 1：同样是这个场景，先不要跳到过去，在旁边可以找到一条可以跻身进去的缝隙，进去后找到。



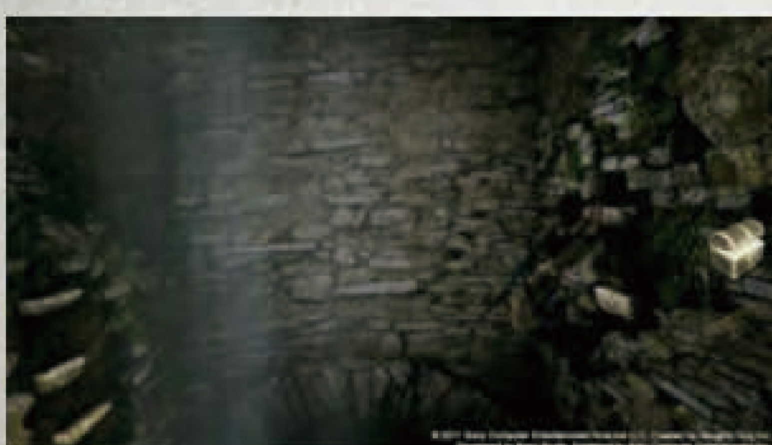
土耳其浮雕 2：同样是这个场景，缝隙附近有可以攀爬的墙，一路向左边爬即可找到。



奇特古遗物：在给翠丝开门前，门的左后方墙上有可以攀爬的点，爬上去之后找到



土耳其浮雕 3：前往翠丝左边的迷宫中，进门后一直往中间的方向走，跳过一堵墙后尽头左边有攀爬点，爬上去即可找到。

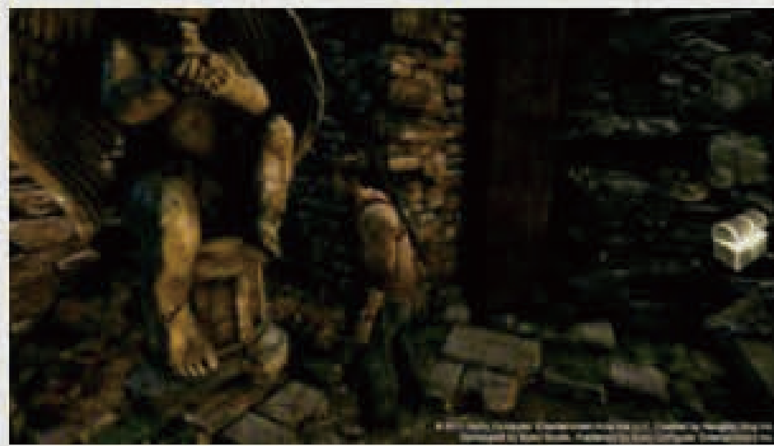


第十六章 七神父的密室

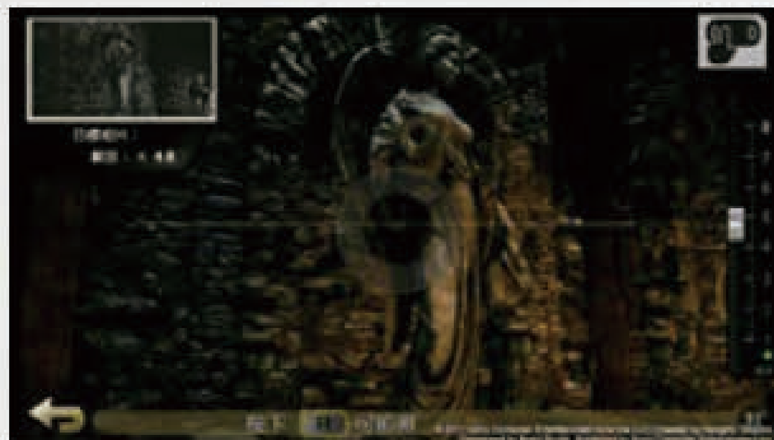
本章一开始就有六件宝藏，在进入大厅剧情中可以全部通过点击拿到。



土耳其浮雕 1：一开始向右转，上楼梯后对面墙上靠左一点的位置。



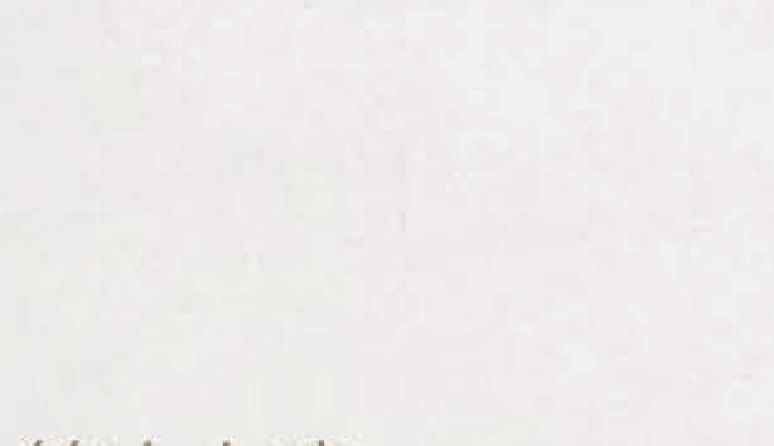
土耳其浮雕 2：翠丝爷爷所在房间，左边天使石像旁边。



萨席丹 奥利亚的雕像：同样这个房间，中间左边的土堆那里拍照。

第十七章 给我枪

土耳其浮雕 1：一开始的潜入暗杀环节，在最上方推下一个敌人后，右边的平台可以跳过去，跳下后取得。

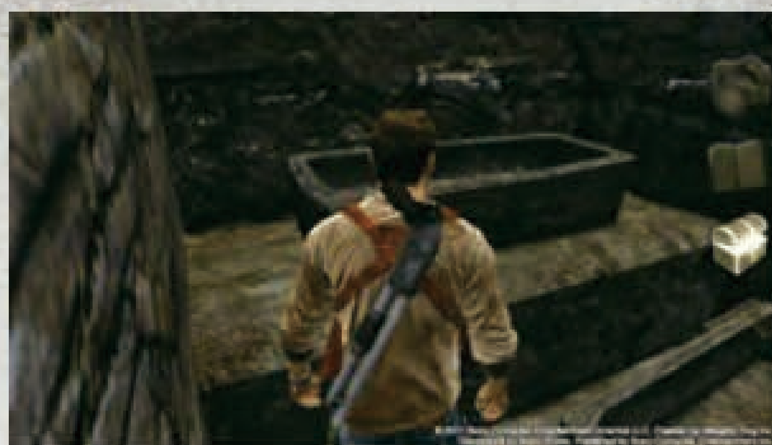


土耳其浮雕 2：还是这个场景，潜入环节最后一个敌人那里，右上方可以找到。



普瑞兹的足迹 银色小盒：掩护完但丁后一路下楼，在最下层战斗的地方往右边走，在台阶上边可以找到。





土耳其浮雕 3：解决掉机枪台后在机枪台左边墙上可以找到。



第十八章 为我牺牲

土耳其浮雕 1：本关一开始在身后的石头堆中可以找到。



土耳其浮雕 2：大爆炸逃亡结束后，在一开始场景阶梯尽头找到。



第十九章 证明你的价值

土耳其浮雕 1：攀爬中干掉一个持重型机枪的敌人后，在他身后房间的下方可以找到。



土耳其浮雕 2：看到着火的车后往左边走，这里有个平台可以从箱子上上去，来到上面即可找到。





第二十章 赌上老命

这里一共会出现 8 次鹦鹉的镜头，玩家只要每次都点它即可拿到隐藏奖杯：逗鹦鹉。

第二十一章 身陷困境

征服者：一开始从下往上划屏幕让船倒着走即可找到。



修士朝圣之旅 马克思与通往众神的门户的木刻画：前行不久的一座断桥下方。



天堂之圈 拓印：继续前进一点，在一个右边的柱子上找到。



翡翠雕刻 1：剧情过后，在一个右转的过程中，右边可以看到。



失落的文明 基维拉沟渠：一下船转身拍照即可

开篇
探险日志
寻宝心得 GUIDE
历史文献


翡翠雕刻 2：同样是下船后一开始，前方有竹子，砍掉后拿取宝箱即可。

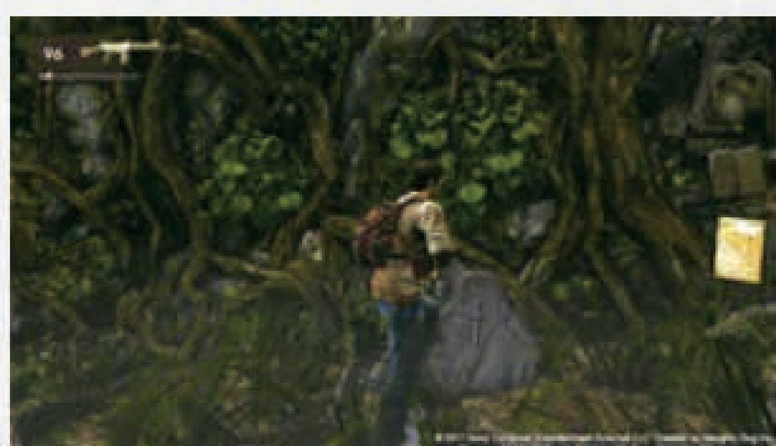

天堂之圈 拓印：在经过第 2 次大跳跃后扒在边缘上先不要上去，下降到最下面的边缘，之后往左边爬即可找到。

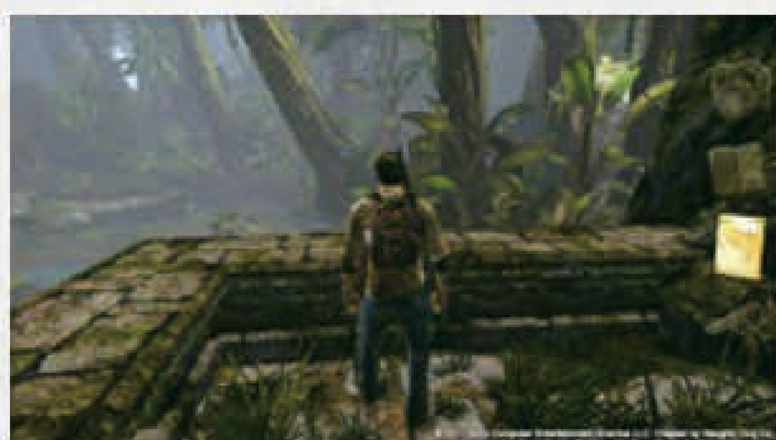

翡翠雕刻 3：过了木桥后靠左的位置是可以爬下去的，在下面找到。

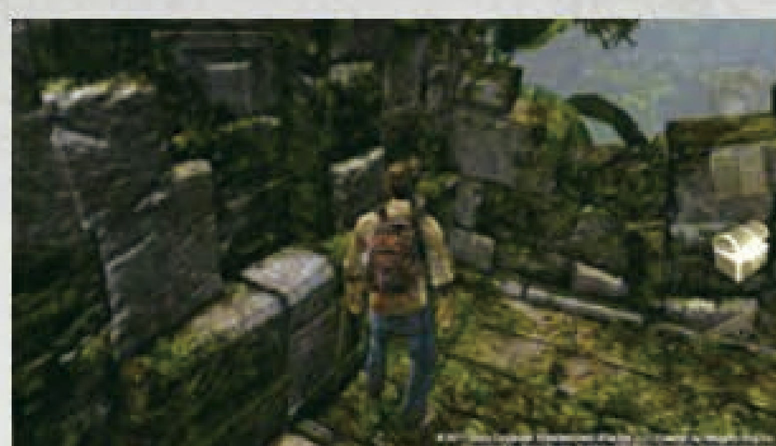


第二十二章 枪林弹雨

修士朝圣之旅 萨席丹墓碑石：关卡一开始顺着右边走，一个很明显的石头。

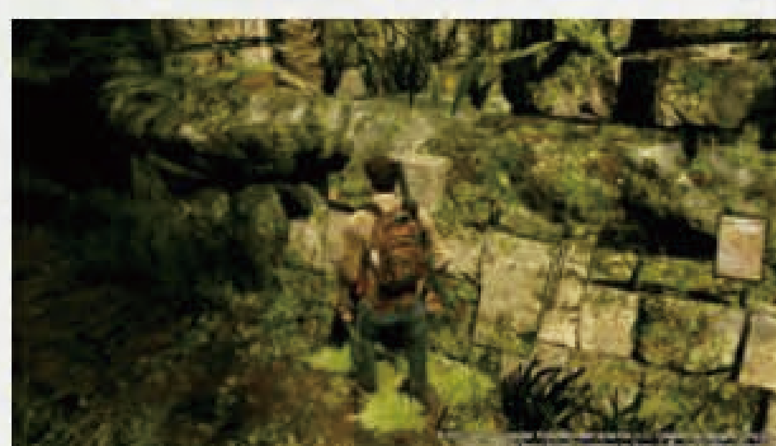

天堂之圈 拓印：继续靠右走，上台阶后找到。


翡翠雕刻 1：上一个拿宝物的平台，从这里可以跳到对面，在上面的墙上可以找到一个。


翡翠雕刻 2：机枪掩护苏利文的战斗中，将敌人解决后面对机枪往右边走，上一个平台后即可找到。


翡翠雕刻 3：协力爬上去后前行一段，有亮光的地方断桥上方可以找到绳子，上去走到尽头取得。


天堂之圈 拓印：继续前进，经过一次向下的跳跃后，靠右边走，亮光的墙附近可以找到。


征服者 西班牙马衔扣：拿到上一个宝物的地方往前走没多久，不要跟着苏利文走，走左边，下去穿过桥洞，砍掉竹子后找到。


大地之环 1：继续前进，爬完几个边缘后从图示处下去可以找到一个藤条，顺着下去拿到宝物。



第二十三章 快躲好

失落的文明 拓印：战斗开始后走左边路线，有一个可以爬上去的平台，爬上去后取得。


翡翠雕刻 1：同样战斗场景，右边可以下去，爬下去后找到。


修士的朝圣之旅 星盘：爬上狙击炮台敌人平台，先不要爬绳子，对面有可以爬上去的柱子，上去后找到。

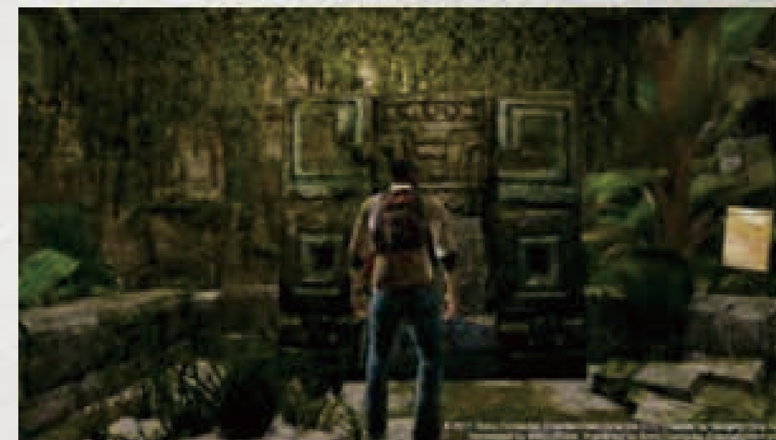

翡翠雕刻 2：炮台掩护苏利文后在旁边的角落即可找到。


翡翠雕刻 3：同样用炮台掩护苏利文后，解决几个敌人，爬上绳子，上去后走右边即可找到。


翡翠雕刻 4：拿到上一个宝物后直接跳到绳子上荡过去就能找到，非常明显。


天堂之圈 拓印：帮苏利文找桥的潜入战斗环节，走过中间的桥，左边下去，往有蛇头雕像的地方走，继续下去便可找到。


天堂之圈 拓印：战斗结束后爬上藤条后往前走，会看到一个巨大石像，石像的左边可以爬上去，上去即可找到。

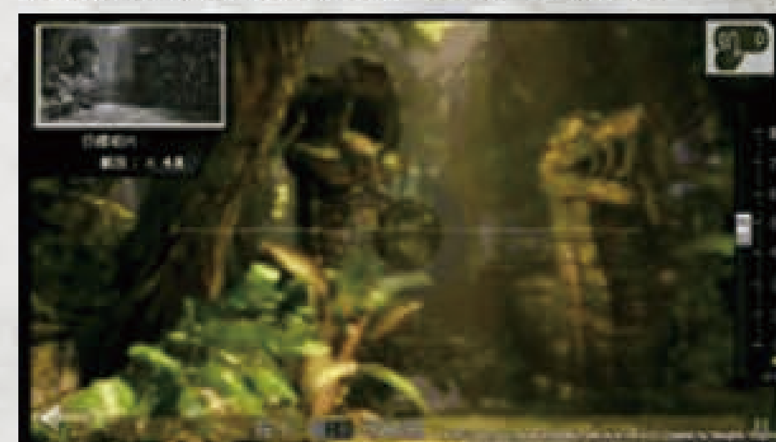

征服者的靴刺：拿到上面那个宝物后，从平台跳到对面即可找到。


翡翠雕刻 5：经过一段攀爬即将与苏利文合流前在花丛中找到。


失落的文明 道路：合流后马上右转，下去后便可进行拍照。


翡翠雕刻 6：爬上去之后沿着左边走，砍掉竹子后找到


失落的文明 神殿前哨：即将到达双蛇雕像前沿着左边走拍照。



开篇
探险日志
GUIDE 寻宝心得
历史文献

第二十四章
战争的开端

翡翠雕刻 1：战斗结束后，面对苏利文一直往左边走，里面有一个竹林，砍掉后即可找到。



失落的文明 金字塔：苏利文的正对面，有一个较为明显的柱子，在柱子旁拍照即可。



修士的朝圣之旅 侍祭的墓碑：上面的地方拍照后往左后放走即可找到。



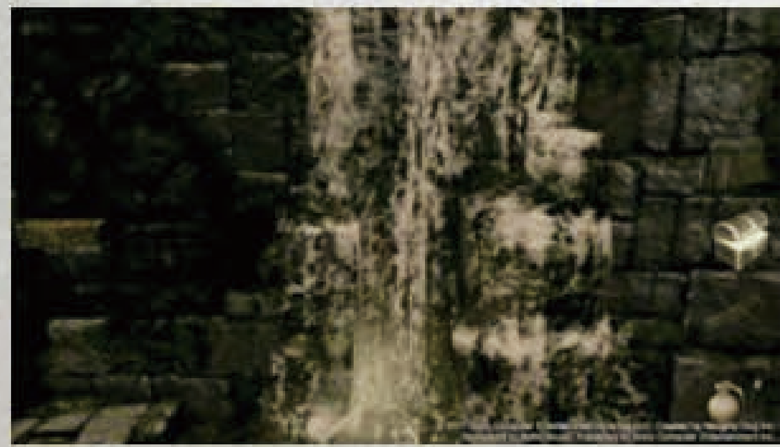
翡翠雕刻 2：从柱子处往右后方走即可。



征服者 马勒铃：从柱子处下台阶，靠着左边走找到。



翡翠雕刻 3：面对苏利文走右前方，在一个小瀑布里面找到。



大地之环 拓印 1：同样是面对苏利文走右边，在右边角落的位置往后。



翡翠雕刻 4：从瀑布左边的攀爬点上去，走右边找到。



翡翠雕刻 5：拿到上个宝物后往对面走即可找到。



大地之环 拓印 2：场景中三个柱子中间那个可以爬上去，上去后取得。



大地之环 拓印 3：右边的柱子上即可拿到．



翡翠雕刻 6：与苏利文协力上去后，再爬一层，往左边走砍断竹子后即可。



大地之环 拓印 4：跳柱子前爬到平台底下取得。



天堂之圈 拓印：跳过柱子后绳子右边找到。



第二十五章
忘了说的事

修士的朝圣之旅 马克思的罗盘：爬到一开始有敌人的平台上后，从左下方下去后找到。



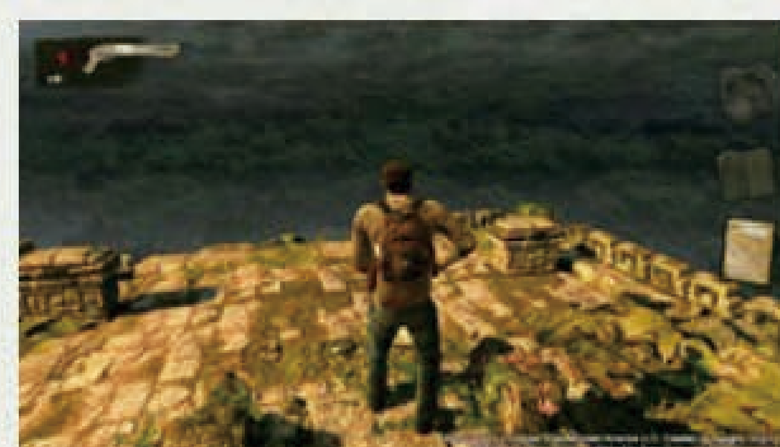
大地之环 拓印：这也是四个碎片，全部都在柱子上。



翡翠雕刻：和苏利文上去后，走到中间凹处，比较明显。



天堂之圈 拓印：来到顶上后在祭坛中找到。



第二十六章
远在天边

大地之环 拓印 1：从起点往右边走，在一个大石头中找到。



大地之环 拓印 2：同样是从起点往右，这次走到尽头，墙上可以找到。



征服者 棍棒式钉子：从探照灯平台上去，之后跳到对面高台上即可找到。



翡翠雕刻 1：去救苏利的时候，攀爬时走上面往右的路线，过去后即可找到。



修士的朝圣之旅 马克斯修士的戒指：还是救苏利文的环节，下降到最下面即可在角落找到，比较明显。



大地之环 拓印 3、4：苏利文受伤后的首场战斗结束，右边又两个蛇头柱子，在柱子的左右各有一个。



翡翠雕刻 2：剧情结束后往回走，可以看到一个竹林，砍掉后取得。



天堂之圈 拓印：直升机后面的石堆里。



开篇
探险日志
寻宝心得 GUIDE
历史文献

翡翠雕刻 3：直升机左边的柱子上取得。



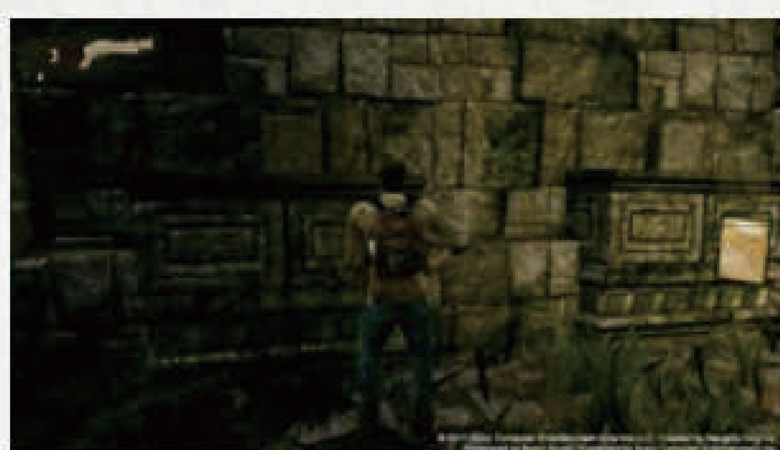
大地之环 拓印 1、2：同样上台阶的地方有两个蛇头，左右各能找到一个。



翡翠雕刻 4：进入遗迹后下了台阶沿着右边走，登上一个平台后取得。

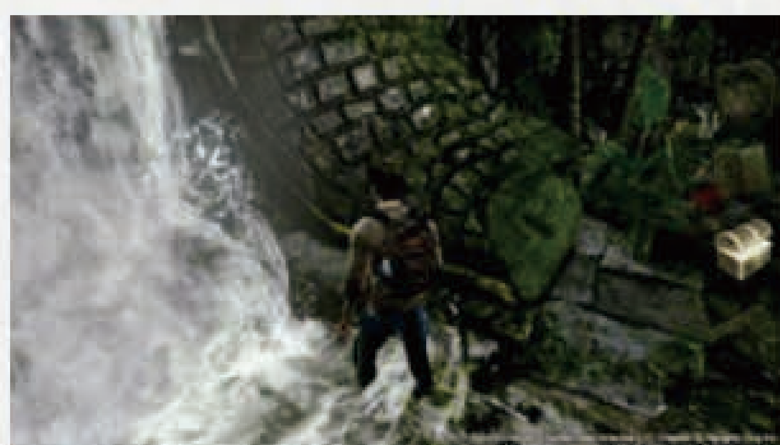


大地之环 拓印 3、4：拿到上一个宝物后往前走一点，有一个被灯照的柱子，它的左边有两个小柱子，在上面找到。

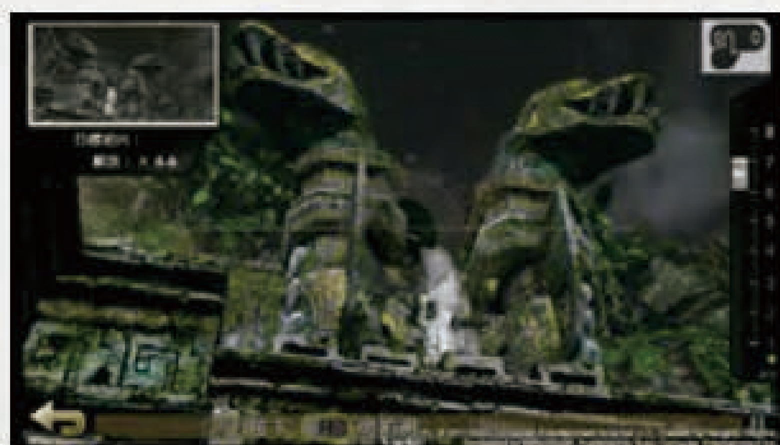


第二十七章 地狱之门

翡翠雕刻 1：一开始左边瀑布处找到。



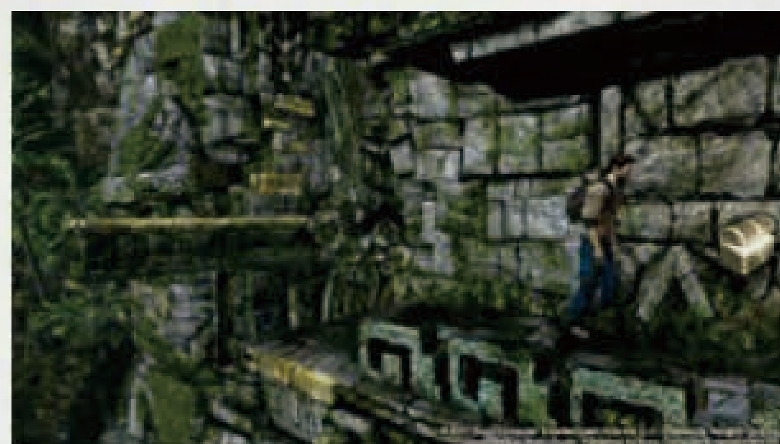
失落的文明 神殿：同样一开始的场景，瀑布对面靠右的位置拍照。



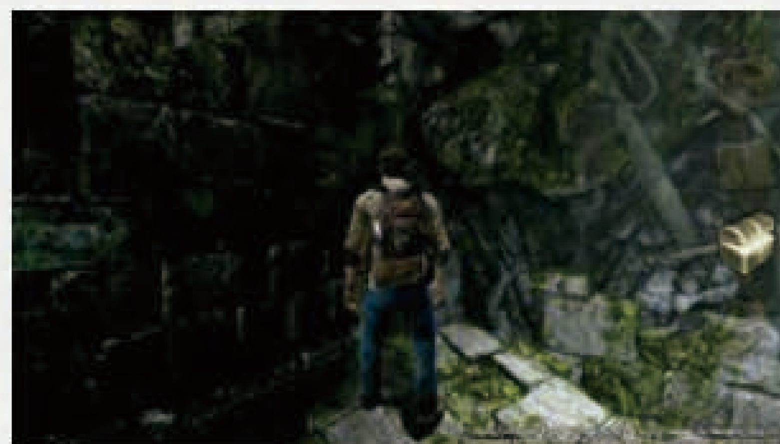
大地之环 拓印：拍照后上台阶，在石柱后面取得。



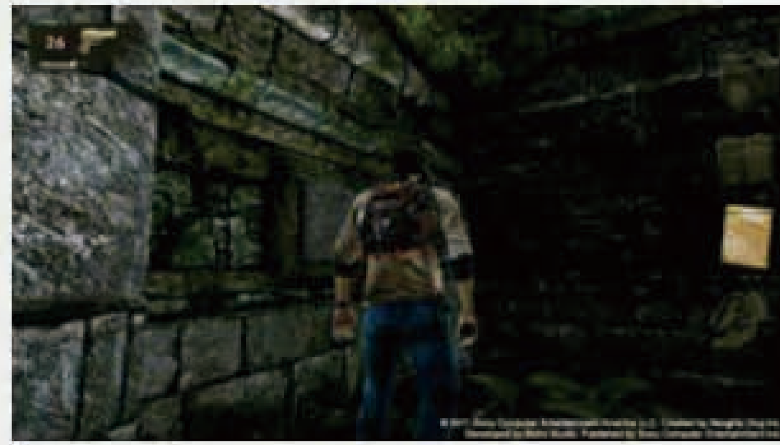
翡翠雕刻 2：连续横着爬过几个小柱子后，来到平台上不要向对面跳，在平台上即可找到。



翡翠雕刻 3：爬上去后的战斗场景，从上去的地方沿着直线走，在石堆里找到。



天堂之圈 拓印：拿到上一个宝物后往右边走，下去后在墙上找到。



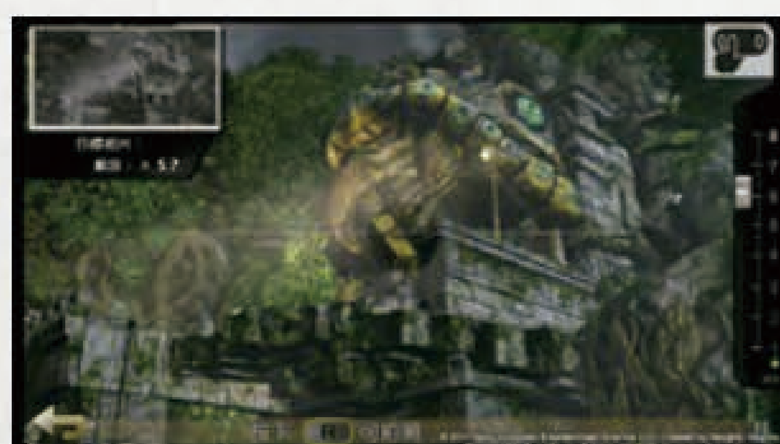
大地之环 拓印 2：过桥后右转，上平台后在其中一侧的柱子后面找到。



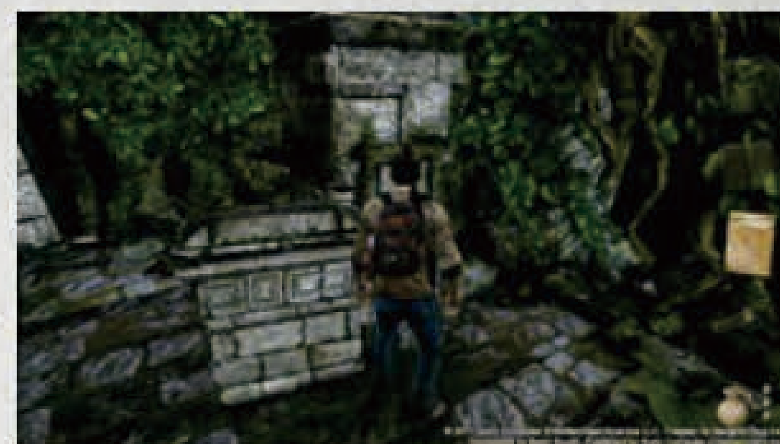
大地之环 拓印 3：过桥后左转，在向上爬前旁边可以找到。



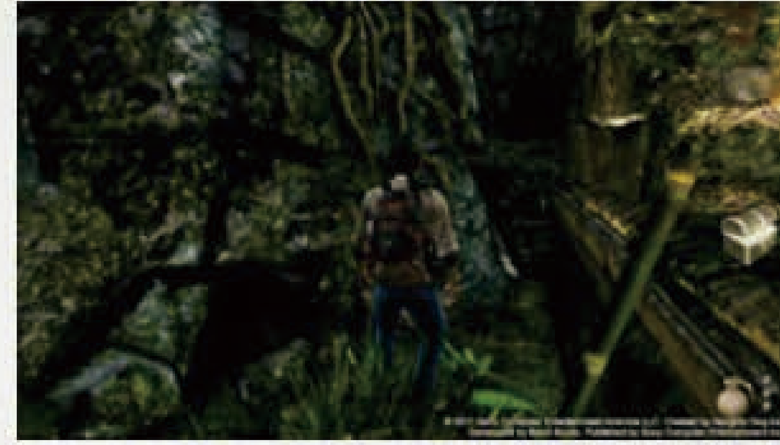
失落的文明 大门：狙击对面敌人后，跳到绳子上往对面荡，过去后右边可以拍照。



大地之环 拓印 4：同一平台，在右边的一个柱子后面找到。



翡翠雕刻：爬绳子上去后先别进入蛇嘴里，在左边有竹子可以砍掉。



第二十八章 动弹不得

征服者 西班牙戟：到达一开始的战斗场景后往身后的洞里走，右边可以找到。



大地之环 雕像：跳到对面扒在边上后往左边爬，下去后即可找到。



副神 1：爬过被狙击枪瞄准的地方后，在下一个平台干掉对面几个敌人后，旁边可以看到一块布，砍掉后取得（必须杀光敌人）。



副神 2：在利用绳子摆荡到对面之前，转身可以看到墙上有可以爬的边缘，上去跳到对面砍开布来到上面取得。



失落的文明 石像：将第一座桥放下后，蛇嘴雕像对面靠左位置拍照。



副神 3：砍断第二座桥时爬上之前栓桥的绳子，上去即可找到。

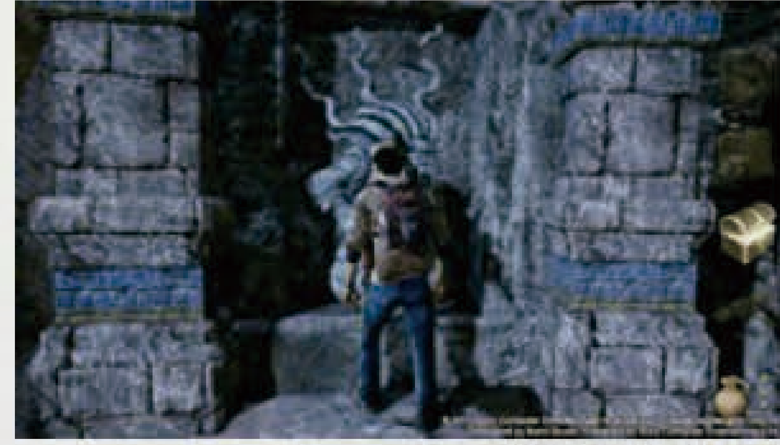


副神 4：过了第二座桥后，沿着左边走即可找到。



第二十九章 众神之门

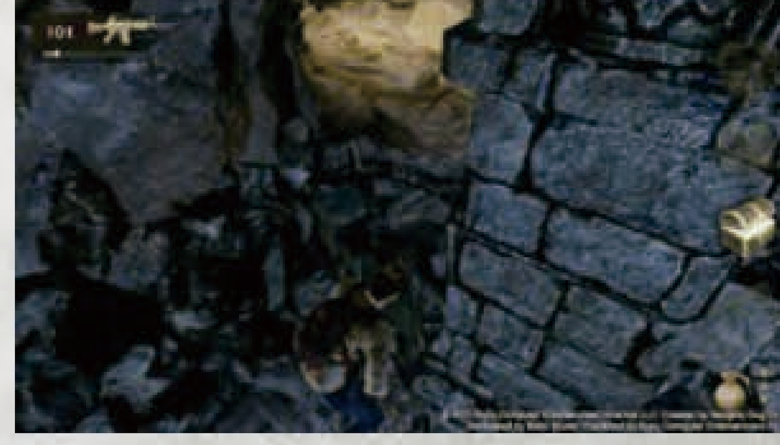
副神 1：一开始的悬崖前先别侧身过去，右边的高台是可以上去的。



失落的文明 圣铃：经过几场战斗，在两个柱子的地方下台阶后，左边找到。



副神 2：干掉连个散弹枪敌人和多个杂兵的地方，特征是这里有两个柱子，沿着右边走在角落里找到。



副神 3：继续往前走，前面会有人面雕像，进入雕像嘴内尽头找

开篇
探险日志
寻宝心得 GUIDE
历史文献

到。


失落的文明 恐惧之路：同样雕像口内地点，在嘴口处拍照。


副神 4：下了阶梯后靠右边走，有可以上去的路。


天堂之圈 门神：用狙击枪掩护玩翠丝后，走过右边的木板，爬上左上方的柱子照相。

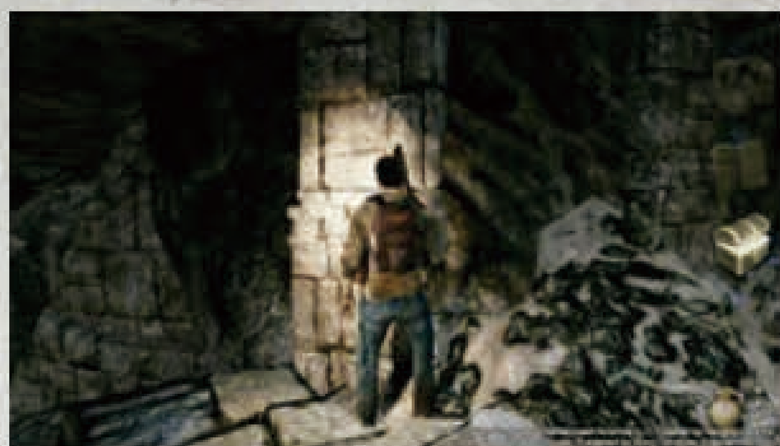

征服者 阿尔巴雷罗碎片：落下断掉的阶梯后往左边走，进入小路后砍掉布取得。



第三十章 鬼魅湖泊

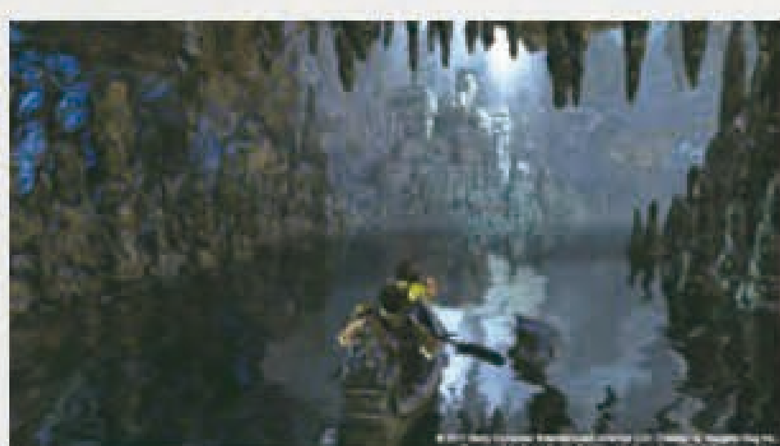
副神 1：一开始的攀爬落地后，旁边的平台可以上去，在里面找到。

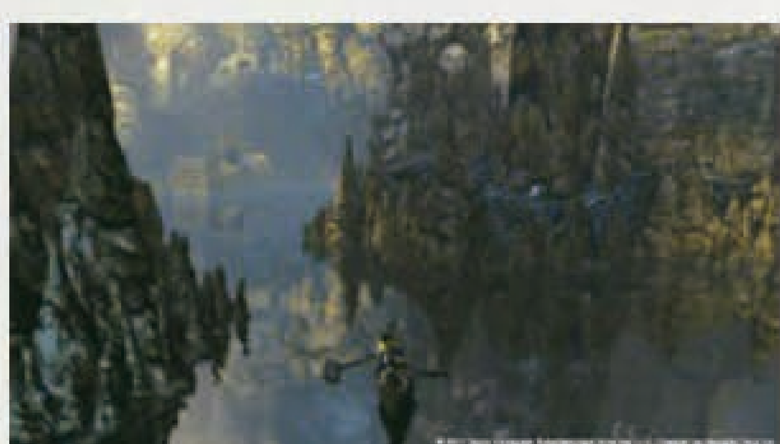

副神 2：尸体剧情后旁边的土堆中即可找到。


失落的文明 鬼魅湖泊：拿到上一个宝物往前走，在下阶梯前右边的柱子附近拍照。


修士的朝圣之旅 萨席丹纹章

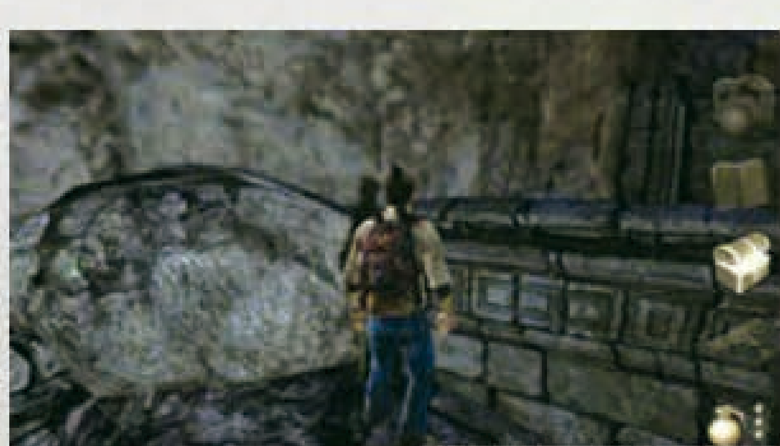

大地之环 雕像 ×2：划船过程会有三个宝物拿，位置都非常明显，稍微留意就能拿全。


副神 3：下船后，往拼图下方偏右一点的位置找到。



第三十一章 血祭

副神 1：一开始上了楼梯后往右边走，在台子上找到。

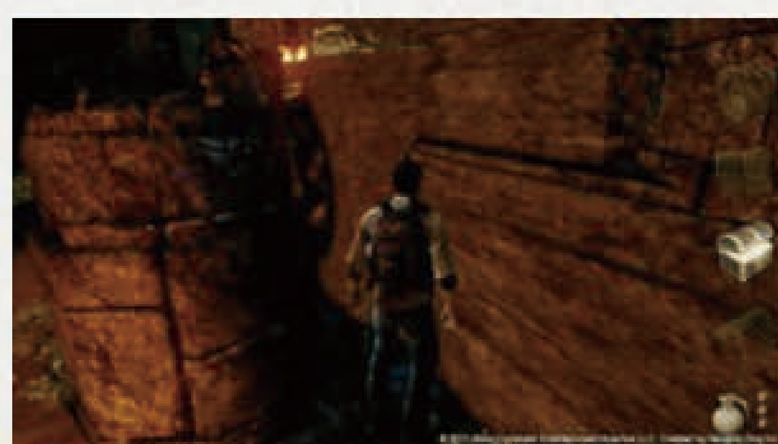

副神 2：往前没多久，出了这个场景后往右边走找到。

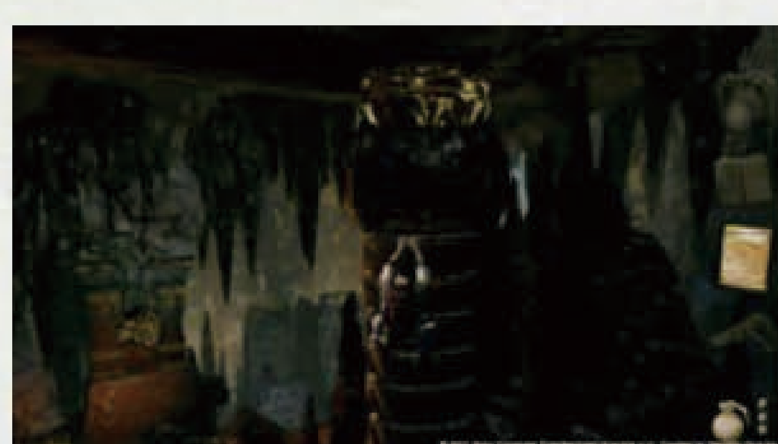

大地之环 拓印 1、2：前进发生剧情后回头两个柱子上各有一个。


大地之环 拓印 3、4：上楼梯后又有两个类似的柱子上可以找到。


失落的文明 黄金王座：来到王座的剧情结束后即可原地拍照。


副神 3：拍照后往右边走（不要上楼梯），在金堆中找到。


大地之环 拓印 1、2、3、4：这个拼图的四个部分在王座四周的四个柱子上，爬上去即可找到，注意这里由于接近王座后会进入剧情，所以尽量绕开。



第三十二章 无法回头

动物雕像 猴子：一开始的爬绳子部分，中间有一处平台可以跳过去，过去后进入里面找到。

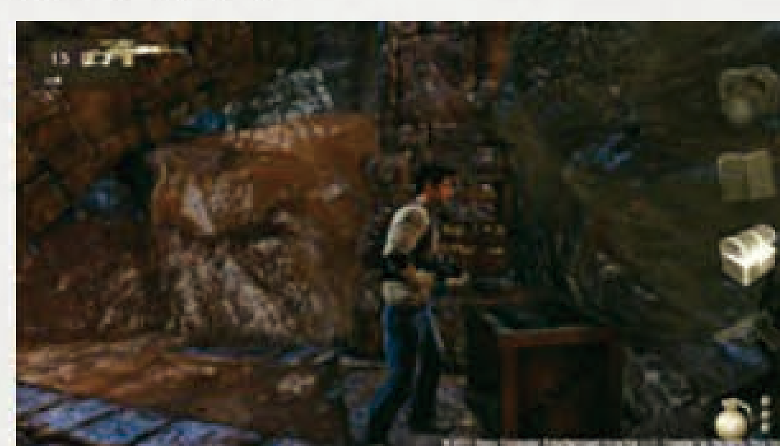

动物雕像 鳄鱼：在消灭一开始的机枪敌人后，来到其所在的房间内可以找到。


动物雕像 巨蟒：从第二条绳子来到对面后，沿着左边走即可找到。


动物雕像 兔子：过了平衡木板在拿到手枪榴弹的场景，过木板前从平台上跳到右边对岸取得。


动物雕像 貘：拿到上个宝物后再爬绳子，在多个柱子的场景与多个敌人战斗，之后在其中一侧房间内找到。


副神：吊在绳子上用榴弹干掉敌人后进入前面房间内沿着右边走，箱子内找到。



第三十三章 不当手段

动物雕像 长尾鸟：炸弹环节完后先不要爬绳子，往绳子左边走，

顺着河来到上面找到。



动物雕像 狗：在大跳到对岸前对岸会有敌人出现，先不要跳过去，左边角落可以找到宝物。



动物雕像 豹猫：到了利用倒塌柱子通过的地方，先别过去，旁边的墙可以爬上去，上去后往对面平台跳即可在平台上找到。



动物雕像 狁狳：过了连续倒塌柱子的场景后，平台其中一面有可以下去的地方，下去后在箱子堆中找到。



第三十四章 革命的终焉

动物雕像 青蛙：本关开始将军导弹瞄准时，过桥前，桥的对面小路可以找到。



动物雕像 美洲豹：与将军的战斗结束后，被石头压住翠丝右边的小路尽头（不要接近翠丝）。



奖杯攻略

奖杯总数	56	铜杯	48	银杯	5	金杯	2	白金	1

奖杯总数	56
全奖杯难度	5/10
全奖杯所需时间	20至30小时
在线奖杯	无
最少通关次数	2
有无会错过的奖杯	无
奖杯BUG	无
特殊需求	无

作为PSV初期的游戏之一，本作的素质即使放到现在也是可圈可点。与系列相比，本作有着诸多与其它几作不同的地方。白金所需时间也是系列最长（部分玩家甚至可能需要40小时）。但奖杯的难度并不是特别高，高难度下的战斗难点和系列其他几作没有多大区别，剩下的难点大概就在于如何适应因为PSV机能而改变的操作。

值得一提的是，本作的最高难度在1.02版本下难度会大大降低。不过在之后版本1.03中，游戏的系统发生了一点改动，使得部分奖杯的获得方法也随之改变。最显著的改变是，一些击杀数相关的奖杯，玩家不能通过读取检查点的方法来反复“刷”杀敌数。但玩家依然可以用另一个方法来代替，那就是进入暂停菜单退出游戏，然后选择继续游戏即可起到读取检查点一样的效果，但击杀数也会继续累积。

推荐完美路线

1. 以困难难度通关，顺便完成全部收集。（也可在低难度下完成全收集，但还要通关一次困难难度。）尽量使用各种枪械达成击破数，并刷出奖赏。

2. 以超困难难度通关，继续刷各枪械击破数及奖赏。

3. 低难度下通关补齐各枪械击破数及奖赏，再根据剩余奖杯查漏补缺即可。

奖杯列表

白金
解锁条件 收集其他55个奖杯

古遗物发现者
解锁条件 第16章找到奇特古遗物，见全收集。

生存者
解锁条件 未死亡情况下连续击倒75名敌人。

100记头部射击
解锁条件 头部射击100名敌人。

250记头部射击
解锁条件 头部射击250名敌人。

狂奔枪手
解锁条件 盲射击倒20名敌人（不使用L进行瞄准）

悬吊杀手
解锁条件 悬吊时用枪击倒20名敌人。

杀害50人：92FS-9mm
解锁条件 使用92FS-9mm击倒50人。

杀害50人：Micro-9mm
解锁条件 使用Micro-9mm击倒50人。

杀害30人：Wes-44
解锁条件 使用Wes-44击倒30人。

杀害30人：Desert-5
解锁条件 使用Desert-5击倒30人。

杀害70人：FAL
解锁条件 使用FAL击倒70人。

杀害70人：M4
解锁条件 使用M4击倒70人。

杀害30人：Moss-12
解锁条件 使用Moss-12击倒30人。

杀害70人：SAS-12
解锁条件 使用SAS-12击倒70人。
获得方法 这把武器在游戏中的出场率并不高，首次登场会在第26章，在拿到手后推荐尽量使用。另一个可以刷杀敌数的地方是在第29章，玩家会在一座木桥上遭遇数个大型敌人，击倒他们后可以获得这把武器，把弹药打空后自杀读取检查点即可继续刷杀敌数。

杀害50人：M79
解锁条件 使用M79击倒50人。
获得方法 第26章的开头，玩家会自动装备上这把武器，之后就无需多说了吧。



杀害 50 人：GP32-BND

解锁条件 使用 GP32-BND 击倒 50 人。

获得方法 这把武器只会出现在第 21 章，但方法和其他武器是类似的。



杀害 50 人：Dragon Sniper

解锁条件 使用 Dragon Sniper 击倒 50 人。



杀害 30 人：RPG-7

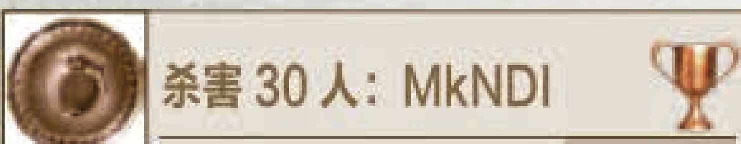
解锁条件 使用 RPG-7 击倒 30 人。

获得方法 第 32 章是个刷杀敌数的最佳章节。



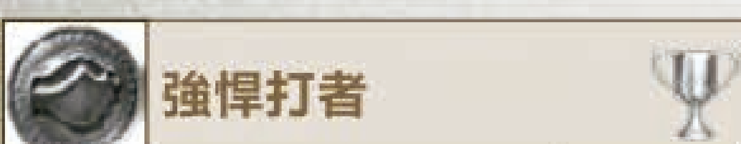
杀害 200 人：GAU-19

解锁条件 使用 GAU-19 击倒 200 人。



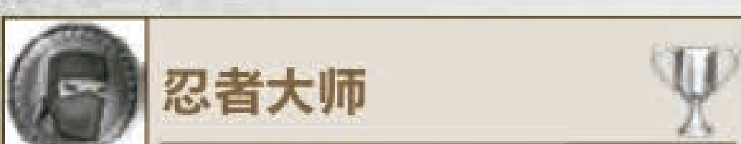
杀害 30 人：MkNDI

解锁条件 使用手雷击倒 30 人。



強悍打者

解锁条件 徒手击倒 50 名敌人。



忍者大师

解锁条件 暗杀击倒 50 名敌人（即不被敌人察觉下徒手击倒）



铁拳大师

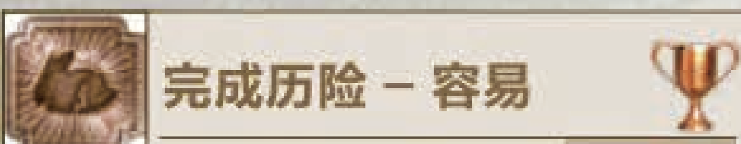
解锁条件 使用枪击削减体力后徒手击倒 20 名敌人。



铁拳专家

解锁条件 连续使用枪击削减体力后徒手击倒 10 名敌人。

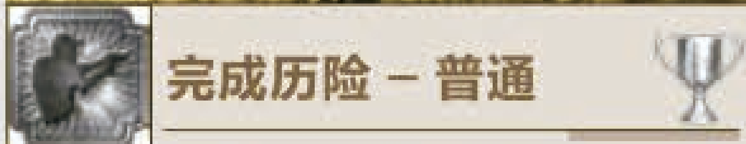
获得方法 本作最难的奖杯之一，在调成低难度下（例如容易），跑动射击击中敌人一次后按下□键即可把敌人一击必杀，但由于游戏的机制问题，这个一击必杀有一定概率会失败，一旦失败就必须重来。最佳的获得地点是在第 9 章，需要尝试多次才能解锁这个奖杯。



完成历险 – 容易

解锁条件 以容易模式通关。





完成历险 – 普通

解锁条件 以普通模式通关。



完成历险 – 困难

解锁条件 以困难模式通关。



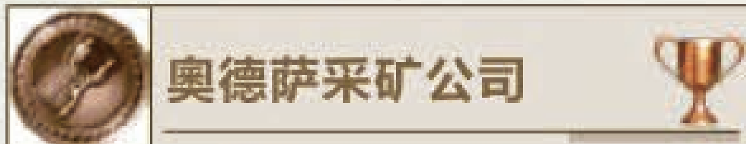
完成历险 – 超困难

解锁条件 以超困难模式通关。



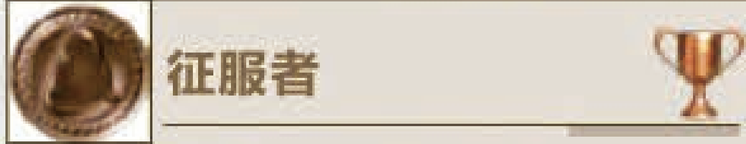
库拿人的秘密

解锁条件 完成相应收集。



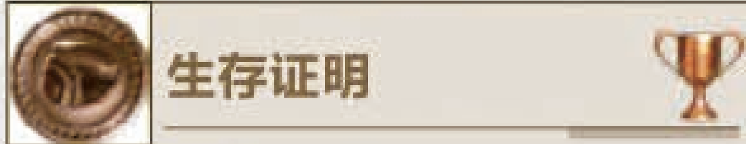
奥德萨采矿公司

解锁条件 完成相应收集。



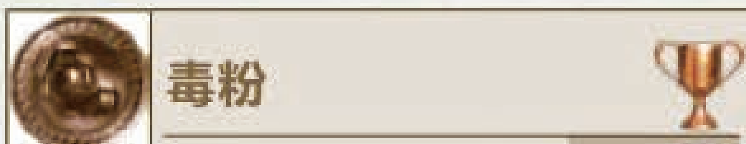
征服者

解锁条件 完成相应收集。



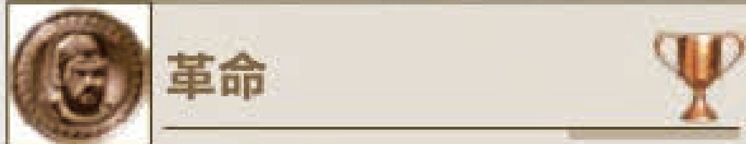
生存证明

解锁条件 完成相应收集。



毒粉

解锁条件 完成相应收集。



革命

解锁条件 完成相应收集。



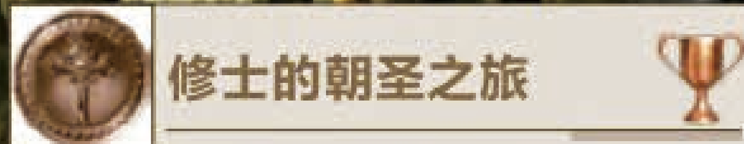
普瑞兹的足迹

解锁条件 完成相应收集。



萨席丹

解锁条件 完成相应收集。



修士的朝圣之旅

解锁条件 完成相应收集。



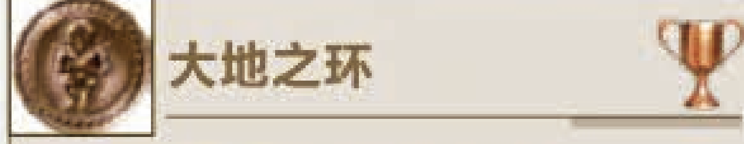
失落的文明

解锁条件 完成相应收集。



天堂之圈

解锁条件 完成相应收集。



大地之环

解锁条件 完成相应收集。



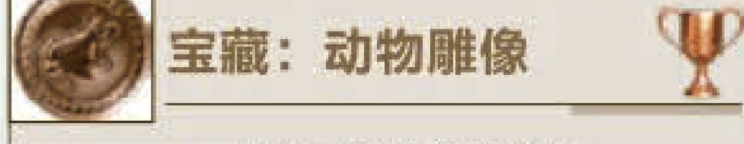
宝藏：土耳其石浮雕

解锁条件 完成相应收集。



宝藏：翡翠雕刻

解锁条件 完成相应收集。



宝藏：动物雕像

解锁条件 完成相应收集。



宝藏：副神

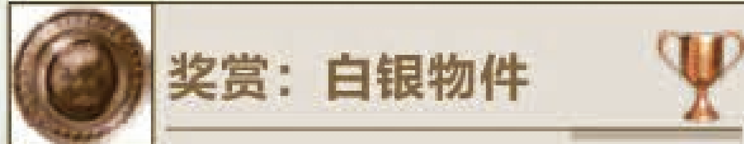
解锁条件 完成相应收集。



奖赏：阿尔克那

解锁条件 完成相应奖赏收集。

获得方法 奖赏可以从特定关卡敌人身上随机刷出来。阿尔克那推荐第二章的挖掘场刷。



奖赏：白银物件

解锁条件 完成相应奖赏收集。

获得方法 推荐第八章无限手雷的地方刷。



奖赏：西班牙金币

解锁条件 完成相应奖赏收集。

获得方法 推荐第 22 章用炮台机枪刷。



奖赏：加的斯

解锁条件 完成相应奖赏收集。

获得方法 推荐第 17 章用炮台机枪刷。



奖赏：宝石

解锁条件 完成相应奖赏收集。

获得方法 推荐第 29 章狙击敌人刷。



解谜大师

解锁条件 完成所有谜题。



取得炭拓印

解锁条件 完成所有炭拓印。



狗仔队

解锁条件 完成所有相片。



触碰背面

解锁条件 使用背触攀爬绳索。



收藏家

解锁条件 收集第一个宝藏或谜团物件。



逗鹦鹉

解锁条件 分别点击第 20 章过场动画中出现的鹦鹉 8 次。



神秘海域 宝藏之战	SCEH	桌面棋牌
PSV Uncharted Fight For Fortune		港版
2012年12月4日 售价为38港币	本地1人，在线2人	对应年龄：13岁以上

本作是由人气游戏《神秘海域 黄金深渊》所衍生的一款卡片游戏，玩法简单的同时也不缺乏深度。除了系列的主要角色外，各位反派也会在游戏中登场，让玩家可以从另一个角度了解这些经典角色。港版包含中、英、韩文3种字幕，非常体贴国内玩家。宝藏猎人模式是本作最大的玩点之一，而两个后续的DLC还能让游戏时间翻上一倍（每个扩展包22港币），再加上非常容易获得的奖杯，本作堪称PSV平台不可多得的出色卡片游戏。

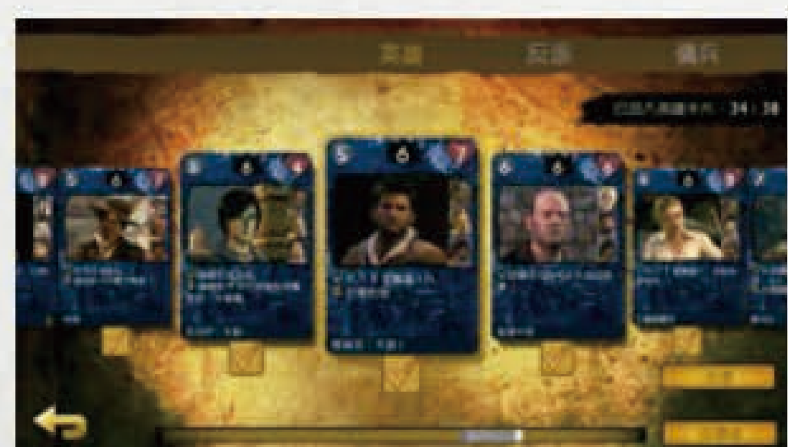
上手指南

卡片的种类

玩家在游戏中一共可以使用三种类型的卡片——派系卡、宝藏卡和资源卡。派系卡相当于玩家操作的角色，执行攻击、防御等主要行动，与对手或对手的派系卡进行战斗；宝藏卡可以让玩家获得数量不等的宝藏点，执行特定的行动时会消耗；资源卡可以用在派系卡上，也可以直接发动效果，能强化角色、攻击或给角色增加一些特殊效果等，作用非常广泛，但绝大部分资源卡片都需要消耗宝藏点才能打出。

派系卡

派系卡具体分为三种派系，即英雄派系、反派派系和佣兵派系，实际在使用上并没有什么不同。任何一张派系卡至少都有五个要素，即派系基础点数、攻击值、体力值、技能以及名称。派系基础点数为当前卡片的消耗值，玩家想要将该卡打到自己的卡片区时，就需要消耗相应的派系点数；攻击值和体力值表示该派系卡片的基本攻击力和体力；技能表示该派系卡片所附带的一些特殊效果，达成条件会自动生效，例如打出时自动存入两张宝藏卡等；名称即该卡片角色的名字，这会影响到部分技能或连续技效果的触发。



宝藏卡

宝藏卡的作用比较单一，就是让玩家获得一定数量的宝藏点，然后消耗宝藏点来发动资源卡的效果。宝藏卡中还包含一种比较特殊的古物卡，这种卡片除了宝藏点数值比较高以外，还会附加一定的特殊效果，例如能对所有卡造成25点伤害的黄金雕像古物卡。每位角色只能装备一张古物卡，且在持有的情况下打倒对手也无法存入成宝藏点（必须依靠角色的技能来存入）。当然，古物卡的数量比较少，即使是玩家获得后，抽到的概率也不会高。至于如何将宝藏卡存入到自己的宝藏点中，有以下两种方法：



1. 直接将其放到画面下方的宝箱内进行即时存入，玩家可以立刻获得5个宝藏点。这样的好处在于立刻生效，但获得的宝藏点固定为5，无论该卡上的原宝藏点是多少。

2. 将宝藏卡放在玩家已放置在卡片区的派系卡下，待将对方的派系卡打倒，或者触发一些派系卡或资源卡的技能效果时，卡上的宝藏点数会自动计算给玩家。这样做虽然不会立刻获得宝藏点，但能获得与宝藏卡同等值的宝藏点。

资源卡

资源卡可按照作用分为直接伤害系、攻击系、防御系和行动系4种类型。玩家在每回合行动时，都可以消耗宝藏点来发动至少一张资源卡的效果。注意每张派系卡最多只能放置一张攻击或一张防御的强化资源卡，如果玩家要更换的话，之前放置的同效果资源卡就会被替换掉，在放置资源卡的时候，一定要注意考虑资源卡的效果，避免浪费宝藏点。以下是所有种类资源卡的特点。



直接伤害系

1. 陷阱类：打出后放在对手的空卡槽中，一旦对手放置卡片上去立刻受到伤害，且该伤害优先于派系卡的一切技能。
2. 灾害类：打出后直接对目标卡片造成伤害，是最好用的伤害系卡片。

攻击系

1. 武器类：强化卡片的攻击力，其中有部分卡片放置在特定的派系卡上会有攻击伤害加成。
2. 攻击载具类：除了能增加攻击力外，还附带每回合增加固定伤害的能力，另外部分卡片装备后只能攻击一次，攻击后会自动丢弃。
3. 攻击类：与《神秘海域 黄金深渊》有联动，在取得该作特定奖杯的情况下攻击力会翻倍。

防御系

1. 防御载具类：特点是装备后立刻增加防御力，且放置在特定派系卡上的话，防御力有加成。
2. 防御类：和防御载具类类似，有部分卡片附带特定派系卡回复

体力的效果。

3. 装甲类：非常实用的一类卡，只要不被破坏的话，每回合都会自动回复所有防御力，同时还会附带一些特殊效果，不过消耗宝藏点也较高。

4. 掩护类：同防御类，单纯地增加防御，部分卡不用消耗宝藏点，战斗前期用得比较多。

行动系

非常特殊的一类卡，效果从偷取对方的宝藏卡、直接对特定卡片造成伤害，到回复指定卡片体力等应有尽有。缺点是大部分卡以辅助效果居多，在敌人较多的情况下使用效果不好，实际使用的场合不多。

即时效果和持续效果

出场效果指的是出场时即可触发的技能，例如德雷克的出场存入两张宝藏卡等，这些技能如果在出场时没有达成可触发的条件，则不会生效。每回合的效果表示要在玩家打出该卡片后，进入下一回合，玩家的行动开始前，才会自动生效一次，最常见的就是每回合自动存入一张宝藏卡的效果，当然也有攻击时触发效果的技能。这两种效果在技能前会以特殊的图标显示，玩家可自行查看。

关于连续技

当有特定关系的卡片邻接放置在场上时，就会形成连续技。连续技奖励有三种效果：给卡片增加攻击、给卡片增加防御，或者每回合开始时自动存入一定数量的宝藏点。一张卡最多同时与左右两张卡片形成连续技，多张卡片获得同一种奖励时效果会累计，合理利用能让卡片的强度上升。每张卡可以达成连续技的角色会在卡片右边显示，在对战中持续点击卡片，能与该卡形成连续技的卡会晃动。另外，当形成连续技的卡片中有一张被击倒的话，连续技效果会立刻消失。



攻击计时器和即时伤害

通常情况下，卡片打出的第一个回合内，无论该卡有多强力，都是无法执行攻击行动的，除非卡片带有无视攻击计时器的技能，就可以在打出的第一个回合内进行攻击。即时伤害指的是打出时即可对对手卡片造成伤害的技能，这些卡有先发制人的效果，在战斗中灵活使用能够事半功倍。

体力和防御

玩家或卡片的体力直接显示在右上角，而防御力奖励则会以X+体力的形式表现出来（连续技防御奖励和防御力类似，也会一起计算在防御力内）。防御力奖励分为两种，一种是一次性的，打出后直接计算在玩家的防御力上，受到伤害后依次扣除相应的点数直到扣完为止；另一种会每回合自动回复，打出后在一回合内对手没有造成比该防御力更大伤害的攻击时，进入该角色的回合就会回复满防御力。在受到攻击时，防御力和体力依次按照“连续技防御奖励→资源卡防御力奖励→卡片体力”的顺序扣除相应的点数。最后要提醒玩家的是，连续技防御奖励每回合会自动回复，比起攻击奖励和宝藏点奖励来说要更实用。



基本步骤



1.打出并放置派系卡片

对战开始时，画面上会显示双方的体力和宝藏点，中央各有五个卡槽供玩家放置派系卡。玩家会有固定的派系点数，需要先从自己的派系卡堆中打出一张派系卡，放置到自己的卡槽中，打出成功时会消耗对应的派系点数。注意派系卡堆中使用的卡会在一开始随机抽取，每个派系固定4张，中途无法更换，觉得不满意可以选择保存退出再重新开始，这样使用卡会重新刷取，这也是本作中最基本的刷卡技巧。另外要注意的是，打出派系卡这个阶段是可以直接跳过的，有时候为了积累派系点数来打出更强力的卡片，也可采取直接跳过的行动方式。

2.抽取宝藏卡

接下来玩家需要从3张宝藏卡中随意抽取一张，抽取到的宝藏卡可以选择即时存入到画面下方的宝箱内，或放置在任意已打出的我方派系卡下。抽取时玩家是看不到卡片的宝藏点的，不过一些派系卡的技能能在抽取前就翻开特定的宝藏卡，有利于玩家选到更好的宝藏卡。选定宝藏卡后如果直接拖拽到画面下方的宝箱内的话，无论卡片的宝藏点是多少，玩家都会立刻得到5点宝藏点。如果选择放置在派系卡下，玩家暂时无法获得宝藏点，而需要依靠一些卡片的技能或者让该派系卡打倒对方的派系卡，卡片的宝藏点才能存入给玩家，这样的好处是玩家可以获得卡上全额的宝藏点。一张派系卡最多能同时放置3张宝藏卡和一张古物卡。注意如果已放置宝藏卡的派系卡被打倒的话，所持有宝藏卡的宝藏点会全部送给对手，当然这对对手也是一样的，打出的时候一定要充分考虑派系卡的防御能力。

3.打出资源卡

选择资源卡与宝藏卡不太一样，玩家直接可以看到其效果，需从6张资源卡中选择一张打出。打出资源卡的时候必须消耗玩家的宝藏点，没有宝藏点的话就只能选择其中一张丢弃（将其放置到画面下方的垃圾桶内重洗）。每成功打出一张资源卡，系统会再补上一张。越强力的资源卡消耗宝藏点数越多，当然也有一些效果较低的资源

卡不需要消耗宝藏点就能使用，这些卡片在初期没有宝藏点时作用尤为突出。注意，一回合只能打出一张资源卡是最基本的规则。

4.战斗行动回合

当玩家打出资源卡后就会自动进入行动回合，我方的派系卡会依次攻击对手。如果对面有对手的卡片的话，会先攻击对手的卡片，没有则会直接攻击对手，扣减对手的体力。当我方所有卡片的行动执行完毕后，就会进入对手的回合。与我方一样，对手也是执行 4 个阶段的行动后，再次轮到我方，直到任意一方达成胜利条件为止。

胜利条件

在战斗中，并不是打倒对手就一定能获得胜利的。游戏中的胜利条件多种多样，难度也有高有低。如果一场战斗有多个胜利条件的情况下，玩家可以选择其中一个达成，无论达成哪一个都能直接获得胜利，以下是本作中的所有胜利条件：

1. 打倒对手：最基本的胜利条件，击倒对手即可。

2. 积累宝藏点：积累到指定数量的宝藏点，玩家可以配合一些每回合自动存入或出场时立刻存入宝藏卡效果的卡片来行动，一般有该胜利条件的战斗我方的体力都会强化。

3. 生存指定回合：指定回合内玩家生存，无论剩余多少点体力。注意“X 回合”表示要到对方行动完并进入玩家的下一回合开始才算达成，例如生存 7 回合，必须在玩家第 8 回合的行动开始时才会胜利。玩家可以配合一些炮灰类卡片来抵挡自身受到的伤害。

4. 回合数限制：在指定回合内打倒对手，与指定回合内生存一样，要在玩家进入指定回合的下一回合行动前成功，否则即会判输。玩家往往需要搭配一些强力攻击组合的卡片，例如骸骨士兵等。

5. 超量杀害指定数量卡片：表示玩家每打倒对手的一张卡片，造成的伤害必须达到负数以上，才能被成功计算在内，如果攻击力刚好和对方的防御力 + 体力相等的话，是不会算在内的。

6. 超量杀害对手：需要玩家在击倒对手时，造成指定数值的超量伤害。例如指定超量杀害对手 −7 体力，攻击力至少要达到 8 点以上，攻击 1 点体力的对手才算胜利，否则对手会以体力 1 的状态无限复活。注意该伤害必须再一次攻击内达成，两张卡片一回合内总和伤害达成条件是不算的。

7. 超量杀害特定卡片：与超量杀害指定数量卡片类似，只不过需要杀害的卡片目标是系统指定的，杀害时也要达成指定的超量伤害数值。这种条件必须使用强力卡来达成，且卡片需要大幅强化。

8. 卡片生存：保证指定的卡片在一定回合内不被打败。指定卡片会在回合开始时就自动放置在场上，全力强化该卡即可。注意部分对手会使用伤害系资源卡，强化时最好能时刻保证卡片的体力 + 防御力在 10 点以上。

9. 打出特定卡片：只要玩家打出指定卡片即可直接胜利。在有该条件的战斗中，我方指定卡片的派系点数每回合不会自动增加，初始派系点数为 0，必须配合每回合自动增加或打出时增加特定派系点数的卡来达成。

10. 杀害特定卡片：相当于超量杀害特定卡片的弱化版，只要打倒指定卡片即可胜利，比前者要简单很多。



模式介绍

宝藏猎人模式：本作中最具可玩性的模式，在此可以挑战不同级别的宝藏猎人，成功击败对手的话，过关时能随机抽取一张新卡作为奖励。每名宝藏猎人至少有 3 ~ 5 张新卡可供玩家抽取，也就是说同一名猎人至少要打倒 3 ~ 5 次才能集齐他所携带的所有卡片。获得的新卡可以随时供玩家使用，越往后的猎人强度越高。

多人游玩模式：可以在线与其他玩家进行对战，同时也能查看自己在线模式下对战的排行情况。本作中在线对战模式和线下模式是分开的，两者可以同时进行并切换。注意派系卡编辑器效果只能在在线模式中生效。

快速对战模式：快速与宝藏猎人模式中被打倒的猎人进行对战。

选项：可以更换游戏的背景、卡片图案以及显示的个人造型，这三种奖励要素可以通过挑战宝藏猎人模式来不断获得新的内容。

卡片库以及解开锁定卡片：可以查看已经获得的卡片，还能编辑玩家的派系卡组，在与其他玩家进行对战时，未编辑入卡组的卡片是不会出现在玩家的卡片中。另外，在资源卡中有部分卡片会处于锁定状态，玩家想使用这些卡片的话，必须在《神秘海域 黄金深渊》中获得后，与该游戏记录进行联动才能解开（两个游戏记录必须在同一张卡上）。游戏中一共有 29 张资源卡需要以联动的方式获得。



奖杯攻略

奖杯总数	15	铜杯	7	银杯	5	金杯	3	白金	0

全奖杯难度	3/10
全奖杯所需时间	约50小时
在线奖杯	1
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无
特殊需求	无

全奖杯路线

按部就班地进行宝藏猎人模式就可以解锁大部分奖杯，挑战所有的对手各五次即可拿齐“卡片艺术”、“改头换面”和“幕后花絮”相关的各种奖励要素。感觉吃力的战斗在开战前适当刷一下卡，并运用下面推荐的“骸骨士兵”战术进行控场压制，基本都能顺

利通过。“超过 9000”需要适当刷一下宝藏点，建议挑战难度较低的初期对手，玩家可以不击破敌人，安全快速地积累宝藏点。“小试身手”的在线奖杯反倒是最麻烦的一个，因为本作的在线人数很少，且连线经常出错，最好能够约个好友刷一下，只要在线对战胜利一次即可获得。下面的奖杯列表包括两个 DLC 扩充包，另外是否与《神秘海域 黄金深渊》联动并不会影响本作全奖杯的获得。

推荐战术・骸骨士兵组合
推荐卡片：英雄卡——白金；反派卡——斯坎诺；佣兵卡——格拉札



这一系列卡片的特点在于高攻击力和超强的技能，出场时对骸骨士兵以外的所有卡片造成 10 点的固定伤害，除了特定经过强化后的对手，都具有一击必杀的效果。再加上 3 张骸骨士兵分别属于 3 个不同的派系，很容易连续打出，连续打出两张的情况下，即使是经过强化的角色也必定会被击倒。可以说是本作中最强的卡片组合，无论什么样的胜利条件都非常适用，通杀 85% 以上的战斗。当然，这 3 张卡的弱点也非常明显，高消耗和低体力，打出前需要承受对手的所有攻击，并且技能不但针对敌方全体也针对我方全体，出场后如果不能清场的话，被对手即时伤害卡打到很容易直接出局，所以打出后的第一个回合一定要强化防御力，特别是在不能清场情况下。但一旦成功打出后控场，那胜利基本就是玩家的了。

奖杯列表



大师级宝藏猎人

解锁条件 取得游戏中的所有奖励要素（不包括 DLC 扩充包）

获得方法 需在宝藏猎人模式中打倒 17 名对手，包括每名对手所有的比赛，合计 85 场。



专业宝藏猎人

解锁条件 与宝藏猎人模式中的全部 17 名对手至少对战过一次。



超过 9000

解锁条件 在宝藏猎人模式下存入宝藏点的数量累积达到 9001 点。



猎人执照

解锁条件 在宝藏猎人模式中完成与第一名对手的第一场教学战。





卡片艺术

解锁条件 取得所有的卡片图案（共 17 张）

获得方法 在宝藏猎人模式中每一名对手都有一张卡片图案，击破后即可随机抽取，第五次抽取获得概率为 100%。

追求造型

解锁条件 取得所有的个人造型（共 17 种）

获得方法 取得条件同“卡片艺术”。



卡片爱好家

解锁条件 取得宝藏猎人模式中的所有卡片（共 39 张）



幕后花絮

解锁条件 取得所有背景（共 13 种）

获得方法 取得条件同“卡片艺术”，将该模式下的前 13 名对手击破后即可全部获得。



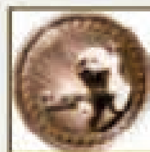
改头换面

解锁条件 在选项中更改过玩家的个人造型、卡片图案或背景。



大丰收

解锁条件 将宝藏猎人模式中任意一名对手所持有的 5 张奖励卡片全部入手。



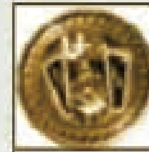
小试身手

解锁条件 在多人游玩模式下进入连线对战并获得一场战斗的胜利。



专业宝藏猎人 Ⅱ

解锁条件 与 U2 扩充包内的所有宝藏猎人对手至少对战过一次（DLC 奖杯）。



大师级宝藏猎人 Ⅱ

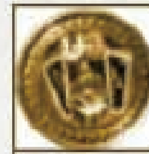
解锁条件 取得 U2 扩充包内的所有奖励要素（DLC 奖杯）。

获得方法 在宝藏猎人模式中打倒 12 名对手，包括每名对手所有的比赛，合计 45 场。



专业宝藏猎人 Ⅲ

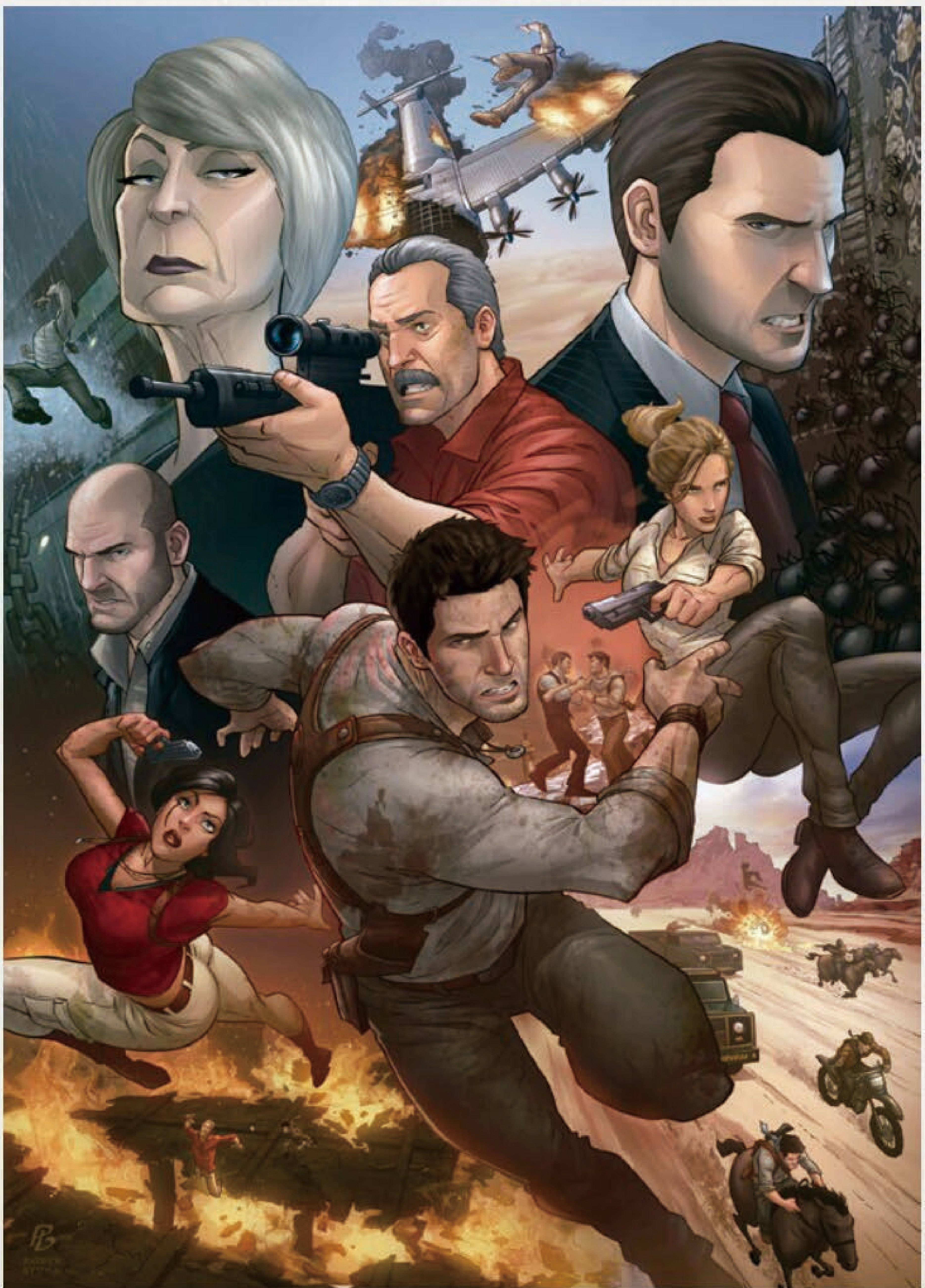
解锁条件 与 U3 扩充包内的所有宝藏猎人对手至少对战过一次（DLC 奖杯）。



大师级宝藏猎人 Ⅲ

解锁条件 取得 U3 扩充包内的所有奖励要素（DLC 奖杯）。

获得方法 在宝藏猎人模式中打倒 8 名对手，包括每名对手所有的比赛，合计 29 场。



德雷克的新篇章

《神秘海域4 盗贼末路》全攻略



UNCHARTED 4
A Thief's End

神秘海域4 盗贼末路		SIE	动作冒险
PS4	UNCHARTED 4: A Thief's End		中文版
	2016年5月10日	本地1人，在线多人	对应年龄：18岁以上
	售价为398港币		

终于，内森·德雷克的冒险迎来了他的终章，在这一次的《神秘海域 4 盗贼末路》中，玩家将跟随内森的脚步探寻臭名昭著的海盗亨利·埃弗瑞的秘宝，游戏的画面可以说是游戏史上画面最好的游戏，各种场景的艺术搭配让人叹为观止，从《最后生还者》继承而来的拍照模式让人不禁一再停下脚步拍摄沿途美景。总而言之，《神秘海域 4 盗贼末路》是所有热爱游戏的玩家都应该一试的作品！

文 伽蓝&三日月　美编 心の永恒

夺宝指南

操作列表

按键	作用
×键	跳跃/切换视角肩膀
□键	近身攻击
△键	上弹/反击
○键	进入掩体/翻滚躲闪
L1键	使用绳索
L2键	瞄准/刹车
L3键	标记敌人
R1键	手榴弹
R2键	射击/油门
R3键	瞄准时放大画面
左摇杆	角色移动
右摇杆	视角控制
十字键↓	找回交通工具/同伴
十字键→	切换武器
十字键←	切换武器
触控板	开启笔记
OPTIONS键	暂停菜单

探索

本作的场景大小比起系列之前几作可是有了一个质的飞跃，玩家难免有时候会迷失于其中。此时玩家可以按下十字键↓就可以找回自己的交通工具或者确定同伴的位置。



战斗

战斗系统基本没有大的变化，但是在细节上做出了一些调整。最大的变化便是强化了潜行的作用，具体变化以及其他细节可以参考下文的系统“潜行”部分。



本作的射击手感改善了不少，比较特殊的是，本作的射击准星并不是单纯的“指哪打哪”，准星只代表了其着弹范围，朝着准星射并不一定会击中敌人。实际上着弹的位置是准星正中央的一小片范围，范围会随着敌人距离变远而变少。



本作玩家主要面对的敌人是来自佣兵组织“海岸线”的佣兵，他们会在玩家的夺宝之旅中充当着拦路虎的角色。值得注意的是，不同难度下敌人的分布也不尽相同，例如某些带着强力武器（武器颜色显示为黄色）以及身穿重甲的敌人在最高难度下的出现频率会比其他难度高上不少。玩家在本作会遇到的敌人主要为以下几种：

低级士兵

最常见的敌人之一，无论武器还是护甲都相当简陋，基本以携带副武器为主，威胁不大。



一般士兵

他们大部分携带着突击步枪作为武器，威胁度比起前者高了一些。在后期还会遇到戴着头盔的强化版，玩家需要先把他们的头盔打下来才能射击他们的头部。



狙击手

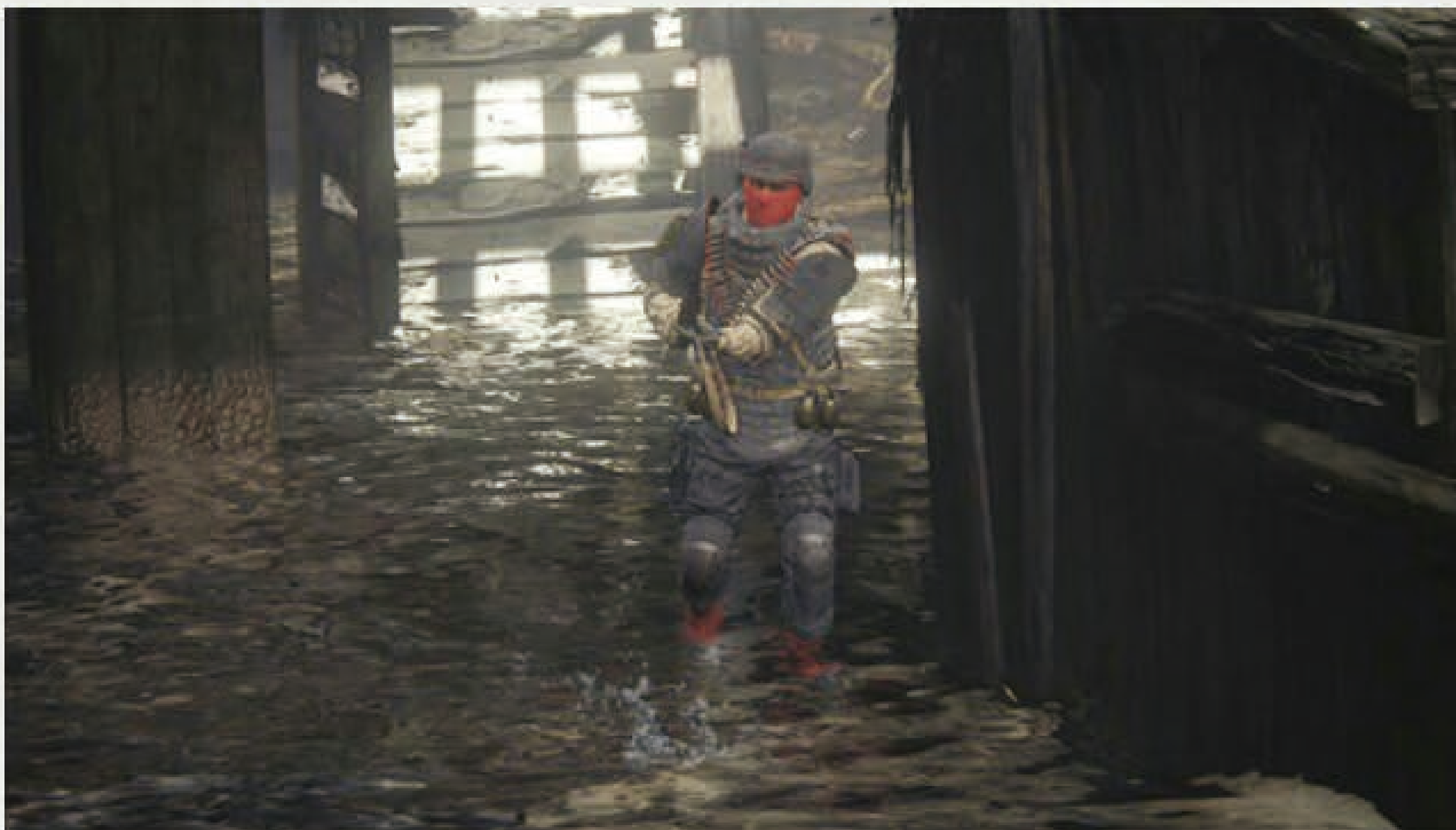
顾名思义，携带着狙击枪的敌人，狙击枪的威力巨大，其瞄准轨迹可以从红外线来判断，按○键可以躲闪。这种敌人无论哪个难度都是相当棘手的敌人，在惨烈难度下甚至能一击必杀玩家。

开篇
探险日志
GUIDE 寻宝心得
历史文献



重装兵

这种敌人的防御力极高，一般的连发武器对其效果都不算好。推荐玩家使用单发威力高的武器或者手雷来解决他们。必须注意的是，这种敌人在他们头盔被打掉之前，玩家的近身攻击对其无效。除了用枪打掉头盔之外，玩家还可以从上空发动（在空中按下□键）近身攻击来把他们的头盔打下来。另外，这种敌人也是可以暗杀的，但在暗杀过程中需要连按△键才能成功发动。



装甲兵

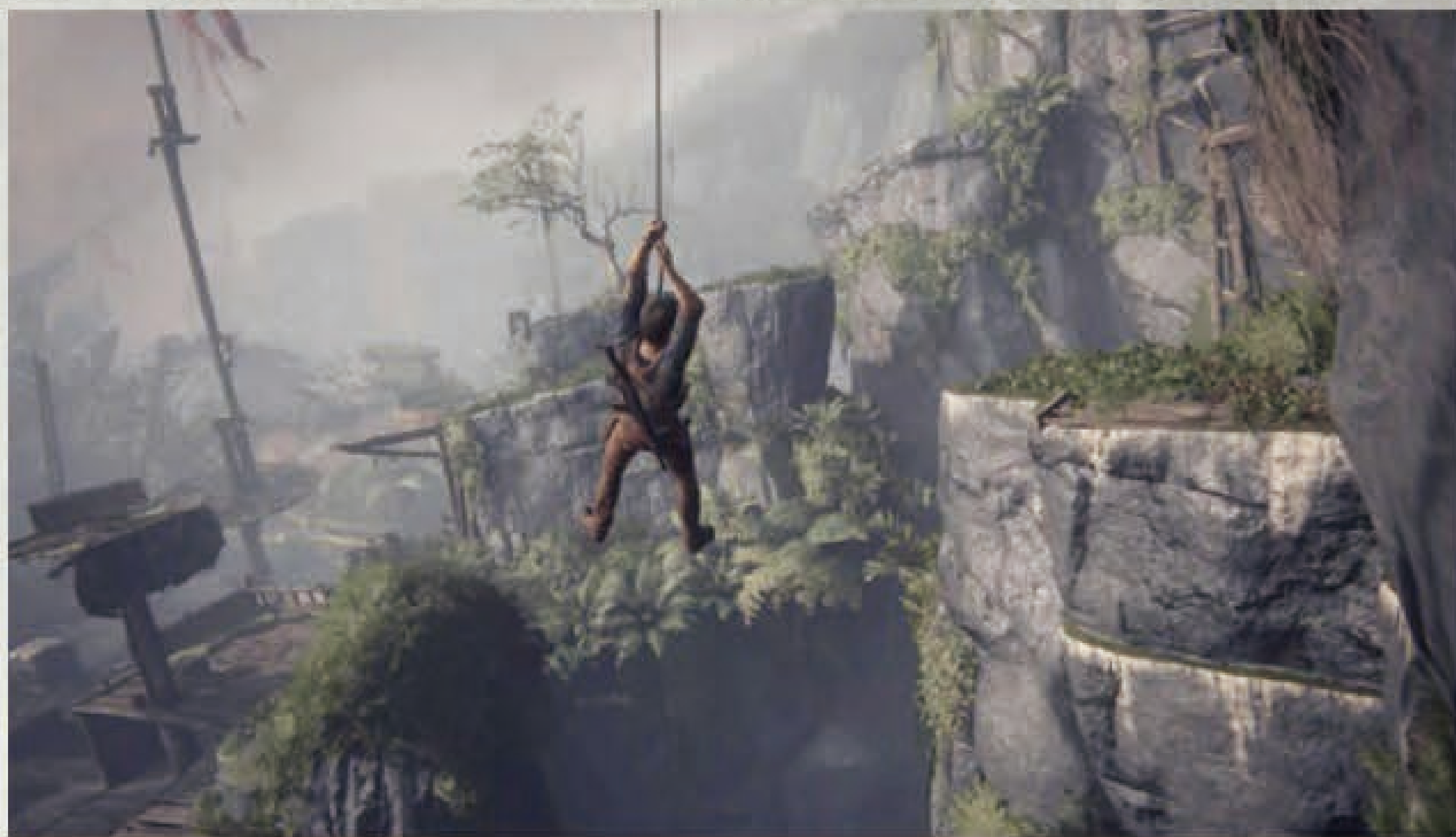
手拿机枪的超强力敌人，出现频率并不高，除了利用强力武器迅速击杀之外，和重装兵类似，这种敌人同样可以利用上空攻击来击倒。在头盔还健在的情况下，玩家需要发动两次才能将其击倒（连按△键），如果把头盔打掉的话则只需要一次。



绳索

本作中玩家新加入的装备，使用起来相当简单。在看到画面提示的同时按下L1键即可使用绳索。按下L1并推动摇杆便能往绳索的上方或下方攀爬，在流程中玩家还需要用绳索来拉动木箱，此时按下L1便能自动回收绳索并拉动物体。

即便在绳索上，玩家依然可以使用武器，而且几乎全部武器都可以在绳索上使用，从绳索上跳下到敌人上方还能击倒下方的敌人，威力巨大。



潜行

本作强化了潜行的作用，其系统也发生了相应的变化。除了“惨烈”难度外，在潜行部分中玩家可以通过瞄准敌人再按下L3键来标记敌人，而当敌人觉察到玩家时，其头上会出现警觉槽，槽满后敌人便会发现玩家并开始围攻玩家，但只要玩家快速找个地方躲起来，找不到玩家的敌人会进入搜寻状态并最终关闭警报。和其他潜行游戏不同的是，敌人的状态都不能通过画面上的提示来判断。玩家只能通过通过敌人的对话和背景音乐来判断敌人现在的状态。另外，本作敌人的巡逻路线相当不确定，随着游戏的进程或者玩家的行动，敌人的巡逻路线也会发生变化。

另外，除了潜行部分外，在平时的战斗玩家也可以利用L1键来标记敌人。而且其标记的判定比较宽松，玩家可以通过连续标记来确定一些在玩家位置难以看清的敌人的位置。



载具

载具也是本作新加入的要素之一，不过操作和其他游戏并没有多大区别。R2踩油门，L2倒车或者刹车，□键为手刹。利用载具穿过各种地形是本作的新要素之一。另外，游戏中有不少需要用到载具的谜题或者收集，被用得最多的便是绞索。玩家需要在车头取下绞索，然后往支点绕一圈再按下△键打结。使用完毕后按下△键再按○键便能回收绞索，十分方便。



盗贼末路



序章

流程攻略

在游戏本篇正式开始前，会有一段德雷克驾驶快艇与哥哥山姆在海上遭遇敌人追击的剧情，操作开始后，按下 R2 键加速往前走即可，期间玩家可以熟悉一下驾驶载具时利用右摇杆调整视角的操作。在敌人小船追上来的时候，利用船的左右移动可以将它们直接撞飞，一路前行会遭遇船只被水雷击中德雷克落水的剧情并进入游泳教学，根据按键提示上浮后立即下潜躲避迎面而来的船只，最后径直游回船上即可。在船上时，会出现引擎损毁的情节，这时则是游戏枪战部分的教学，利用手枪将对面船上的敌人逐一干掉，直到山姆表示引擎已经修理完毕后，回到驾驶席上继续控制船只。最后的驾驶部分，只要往前一直走，同时注意躲避水面上的巨石直到触发剧情即可。

1. 冒险的诱惑

流程攻略

在听完修女的训斥后，从床一旁的窗台往外走，在房顶翻过几个障碍后会到达一个斜坡，这个斜坡会因太滑而无法前进，这时从一旁的白色装置往上爬到达高处，落地后往前走几步再往刚才的房顶翻，这样就可以到达另一侧，并从尽头的窗户回到福利院内部。

推开面前的门来到外面，会遇到修女和神父在聊天，这时利用左侧的门作为掩体等待他们的谈话结束，随后修女会进入左侧的房间内，同时我们的目的地正是这个房间的一扇窗户，但由于修女的阻碍我们无法直接通过，利用房间的掩体观察修女的动态，不一会儿她会偷偷从房间的植物内取出香烟，并小心翼翼地在窗户旁边抽起烟来，利用她头转过去的空隙在掩体之间慢慢进行移动，直到最终从窗口离开。

在往山姆移动的流程主要以攀爬操作为主，离开窗户后往右走直接跳到对面的平台去，然后顺着石头攀爬点一路往右上方攀爬，最后在楼顶捡起手电筒即可触发与山姆相见的剧情。接下来的流程大同小异，只要跟随山姆一路进行跳跃以及攀爬等移动操作即可，一些特殊的绳索攀爬以及下蹲移动都有相应的按键提示，值得注意的是摆荡移动，切记摆荡到接近对面落脚点再按 × 键跳跃。在尖塔往上爬时，玩家无法像山姆一样直接跳到上方，这时只需要稍微往右爬到另一面，利用窗户的窗页继续往上走即可。

逃出福利院的剧情过后，镜头一转会重新回到成年内森之上，这时会立即进入一段近战搏斗的教学，在这里玩家需要掌握的就只有□键的近战攻击以及△键的挣脱，其他特殊的 QTE 都会有相应的教学提示，几个回合下来后，会触发内森被关禁闭的剧情并结束本章。





2. 地狱之地

流程攻略



恢复操作后跟随狱警巴尔加斯一路前进，直到穿越监狱下水道来到户外即可。剧情过后，沿着楼梯往下前方走，在踏上白色的斜坡时会向下滑，玩家需要在下滑的过程中推左摇杆控制角色向左转向，并利用跳跃、翻滚等操作到达左侧的平台之上，这时眼前就是一个简易棚屋，在棚屋的下方的货架上可以找到用于摆荡的绳索，取得绳索后将一旁的黄色木推车往旁边角落推，并利用这个推车作为垫脚爬到上方。到达上方后，对准中央的木柱按下 L1 键，利用刚才取得的绳索可以摆荡到对面的平台去，着地后往前走几步，利用相同的方式可以再次摆荡到一堵墙之上，翻过墙壁之后继续往上爬，在发生木杆断裂时往左侧移动即可继续往上攀爬。到达上层后，则是一次斜坡滑行跳跃加上木杆摆荡的组合，在今后的游戏中也会频繁出现像这样的移动动作组合，因此必须熟练掌握。摆荡到对面的塔楼后一路往上爬，这时走向面朝大海且有木板的一侧往上看，可以从墙壁上发现继续往上攀爬的攀爬点，攀上塔楼顶部后，从独木桥跳到对面建筑的外墙后继续往左侧走即可进入建筑的内部。在建筑内部下层完成收集后，在上层可以看到一扇窗户被木板封住，按住 L1 键利用绳索的勾爪将其扯下即可开启离开的道路，之后沿惟一的路即可到达目标的囚室。

在囚室之中要完成一个简单的解谜，首先调查囚室门口右侧墙壁上的标记，之后按照提示按下触控板打开藏宝信，按△键翻转后再按 × 键折叠即可获得提示，结合信上以及墙壁上的提示可以知道，射手座图案代表的是罗马数字Ⅹ，天蝎座代表的是罗马数字Ⅱ，因此它们的组合就是Ⅻ，随后在门口正对的墙壁上找到Ⅻ的标记并进行调查即可完成此处的解谜。



推门离开囚室，利用绳索从前方滑回下层，并在下方进行一次摆荡跳跃即可找到离开这座建筑的门，回到户外后跳到对面的木杆上，随后再摆荡跳跃到一座塔楼之下，再从塔楼外墙爬到塔楼之上，最后跳回狱警所在的建筑触发剧情。剧情过后，刚才打架输掉的家伙会来寻仇，这时会再次进行一场肉搏战，这一次山姆与雷夫都会加入战斗，战斗部分的操作与上一战基本一致，但除了注意□键攻击△键挣脱外，还可以直接使用○键的翻滚来躲避对手的攻击。打掉几个杂兵后，可以直接去打他们的老大古斯塔沃，只要将他打到一定程度，就可以触发下一段剧情。

最后的逃脱部分其实并不短，但需要做的其实很简单，只要全程跟随着眼前的雷夫以及山姆前进即可，注意来到一条死路时，需要调查墙壁为山姆搭起人梯以放下继续前进的梯子。随后其中一段跳跃中落脚地会毁坏并重新回到地面，与山姆一同击倒几名狱警后，推开前方的一辆推车从通风管道离开重新与雷夫汇合，最后经过简单的攀爬后就能触发剧情，剧情过后往雷夫离开的方向走，从树林中一路往下移动即可结束本章。

收集要素



宝藏1：和典狱长的对话结束后，玩家回来到一座高塔前。按照流程玩家需要先获得绳索，绳索的所在地旁边有一口枯井，宝藏在枯井内。



宝藏2：第一次进到塔内后，收集在刚进到塔内的房间内。

3. 马来西亚的工作

流程攻略

本章开始后，只要一路往前游就能找到我们目标的沉没集装箱，从集装箱顶部的裂缝观察内部，然后再从一侧打开集装箱的门即可进入集装箱内部。清点货物后，可以得知货物一共散失了两件，往回游离开集装箱的过程中，可以调查集装箱底部找到其中一个，但由于集装箱压着的关系，这件货物目前还不能直接回收，从集装箱内部离开并往右侧游，可以找到另外一件货物，将其抱起并放回到集装箱内的货物群处即可。

将货物放好后，詹姆森会放下吊机协助内森将集装箱拉起，但玩家需要自行将绞索缠绕在两个支点之上，具体为手持绞索的过程中穿越两个环形结构，然后再按△键将其固定即可，全部固定后爬到吊机上方抓住绞索即可回到地面之上。在船上登陆后，走向前方和正与工作人员交流的詹姆森对话，随后跟随他将打捞的货物打开即可进入剧情并结束本章。



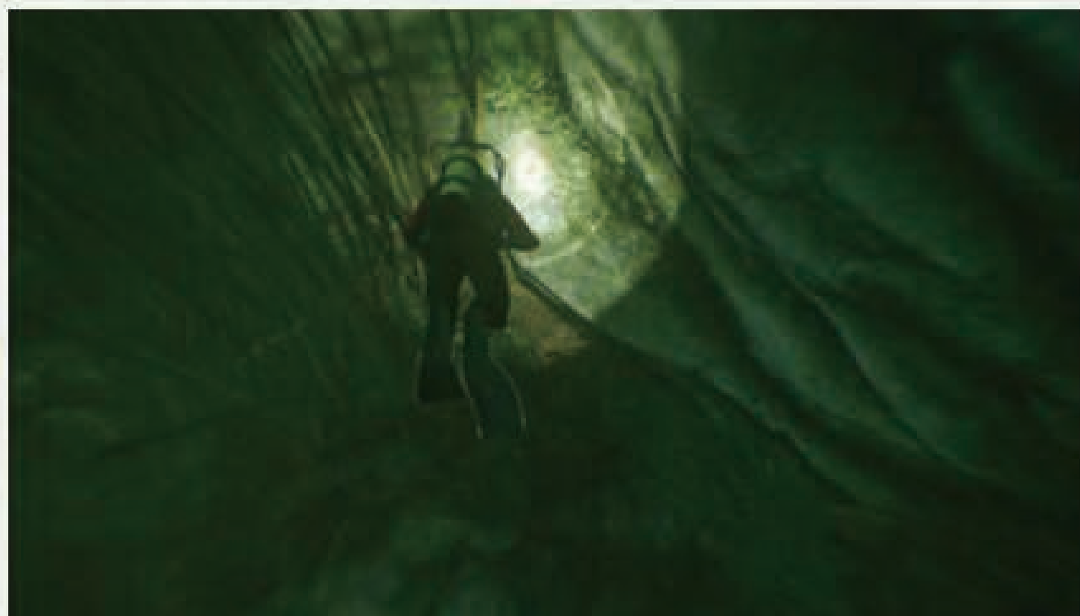
收集要素



宝藏3：初始位置右边的枯树下。



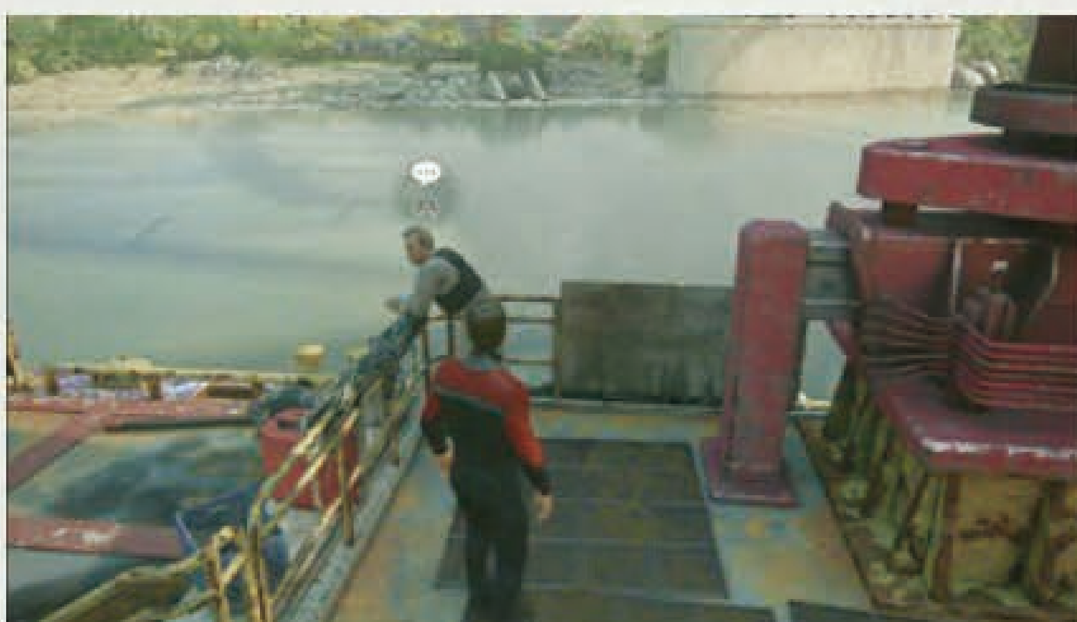
宝藏4：继续往右游，宝藏在一个洞穴里。



宝藏5：货柜右侧的海草后。



对话1：捞起货柜后，货柜旁的工人。



对话2：货柜旁的平台上的工人。



宝藏6：上一个对话完后，旁边的柜子上。

4. 平凡的生活



流程攻略

本章完完全全是情怀满满的剧情章，在推进剧情的过程中有很多可供调查的元素，这些元素充满了向系列致敬的味道，同时突显德雷克在“退休”生活中的惆怅。操作部分方面，玩家需要做的就是在听到伊莲娜的呼叫后，从阁楼的地板回到下层，然后在壁橱上取得食物与其共进晚餐，随后与其一同“玩游戏”并观看剧情直到本章结束。

相关奖杯

 宝刀未老 

解锁条件 用玩具枪击中阁楼内所有目标。

获得方法 章节一开始的阁楼部分，玩家能操作内森“模拟枪战”一番，阁楼上一共有四个标靶，上面的图案都是系列每一作的标志性怪物以及反派角色。其中三个标靶的位置都很明显，最后一个标靶在阁楼另一边的最高处。

5. 赫克特·阿卡扎尔

流程攻略

离开囚室后跟随阿卡扎尔与他的手下前进，在门前按△键接过阿卡扎尔的枪，推门离开后会开始进入大段的枪械战斗流程，一连几场战斗的构成大同小异，只要注意在战斗中进入掩体规避伤害，然后将他们逐个击破就不会有太大的问题。在逃亡期间，会有两处爆破的剧情，在爆破时注意不要太靠近爆破点即可。

来到开阔的户外，面对前上方机枪塔的压制时，注意中央的砖块并不是十分牢固的掩体，在砖块开始掉落时要注意切换掩体，同时先不要理会上方的机枪塔，先专注对付地面的敌人，全灭地上的敌人后，就会触发阿卡扎尔手下炸掉机枪塔的剧情。随后的流程与之前的基本没有太大差别，最后与阿卡扎尔一同逃上货车即可。





●一周目惨烈难点

1. 由于敌方和我方队友的火力不成正比，虽然在这部分玩家拿不到什么好的武器，但也不至于陷入苦战。

2. 简单而言，本章的重点便是跟在队友屁股后面跑，中途会有几个固定的情节，随行的队友会因此牺牲。他们身上的枪可比狱警们好多了，别忘了捡起来。

3. 在院子里玩家会遇到来自机枪塔的攻击，火力相当猛烈，不过只要玩家找个掩体躲起来即可，不消一会机枪塔便会被“剧情杀”。值得注意的是掩体不太经打，在掩体快被破坏时别忘了更换掩体。

6. 一日为盗

流程攻略

剧情过后与山姆一同往山坡下方走，来到拱形桥梁下方时，玩家需要朝桥梁下方的摆荡点投掷绳索，利用摆荡点跳到左侧的悬崖上，往左下方爬到尽头时，要等待山姆将绳索落下才能继续前进，抓住绳子进行左右摆荡就能到达左侧并回到地面。在有很多柠檬树的位置往从左前方的房屋进入，在房屋下层的窗台用绳索抓住摆荡点后翻下窗台，按住L1键下降到一定高度后摆荡到左侧的小拱门并落地，接着往前走到前方的另一个拱门并从左侧爬到上方，利用墙壁上的栏杆跃到对面的高处，随后一路往上攀爬就能触发遇见老朋友苏利文的剧情。

在决定作战计划后，跟随苏利文与山姆一路来到舞厅一旁的门，调查后发现门被锁上了，接下来要从一名服务员身上偷取门卡，偷取门卡的操作比较特殊，首先需要控制德雷克走到服务员背后，然后长按L2键并调整镜头中心渐渐变小的光部对准他的口袋，这样会出现一个读条，只要读条变满就能按△键偷取门卡，但注意服务员是会随时间移动的，因此动作一定要迅速，如果多次失败的话，山姆会出手相助吸引服务员的注意力。



利用门卡进门后与山姆一同来到储存室内，由于直接通往机房的道路被锁上了，这时来到右侧角落将有红色环形标记的大酒桶推开就能找到前进的路，进入酒窖后，在酒窖内可以找到三个可以移动的大酒桶，前两个酒桶都需要往外拉，然后绕到另一侧进入原先阻挡的通路，而拉出第三个酒桶后，借助酒桶即可进入通风管道中。与山姆离开通风管道后，与山姆来到门前触发观察远处蜂窝塔的剧情，然后在门的右侧搭人梯放下上方的梯子，随后跟随山姆前进会发现另一段梯子，但在用同样的方法爬到上方时，会触发遇到抽烟服务员的剧情，剧情过后会与山姆分头行动。

与山姆分开后，走到沿海平台的拐角往上方的砖块爬，从这里开始接下来的一大段流程都是在建筑的外墙进行攀爬，在即将跳到蜂窝塔所在建筑时会触发德雷克掉落的剧情，剧情过后往前方的栏杆进行数次跳跃，然后沿着外墙一路爬到电机房即可，在电机房中触发竞价的剧情后，玩家需要在多个调查点中寻找敲开门锁的工具，但这个工具的位置实际上是随机的，只要随意多调查几个就能找到。

收集要素



宝藏7：章节开始后一路往前走，左前方的悬崖边



宝藏8：一路攀爬后会遇到警卫，警卫离开后到达果园。果园某间屋子的窗子旁。



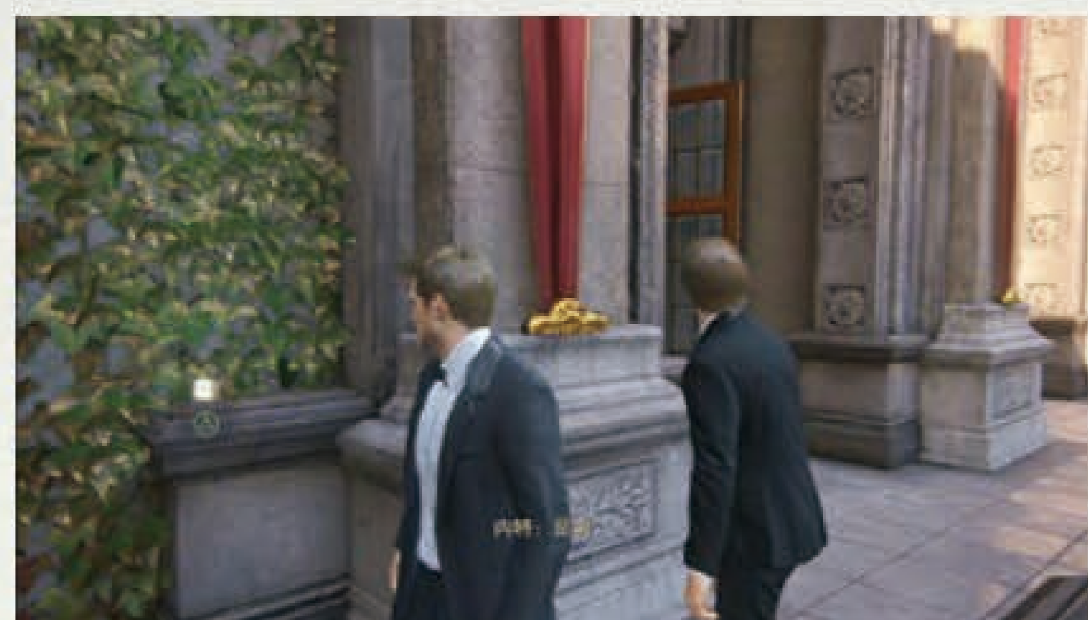
对话3：在果园里可以和山姆触发一段对话。



对话4：利用绳子荡到对面后，玩家需要爬上左边的柱子继续前进，在爬上柱子前，会有一段与山姆的对话。



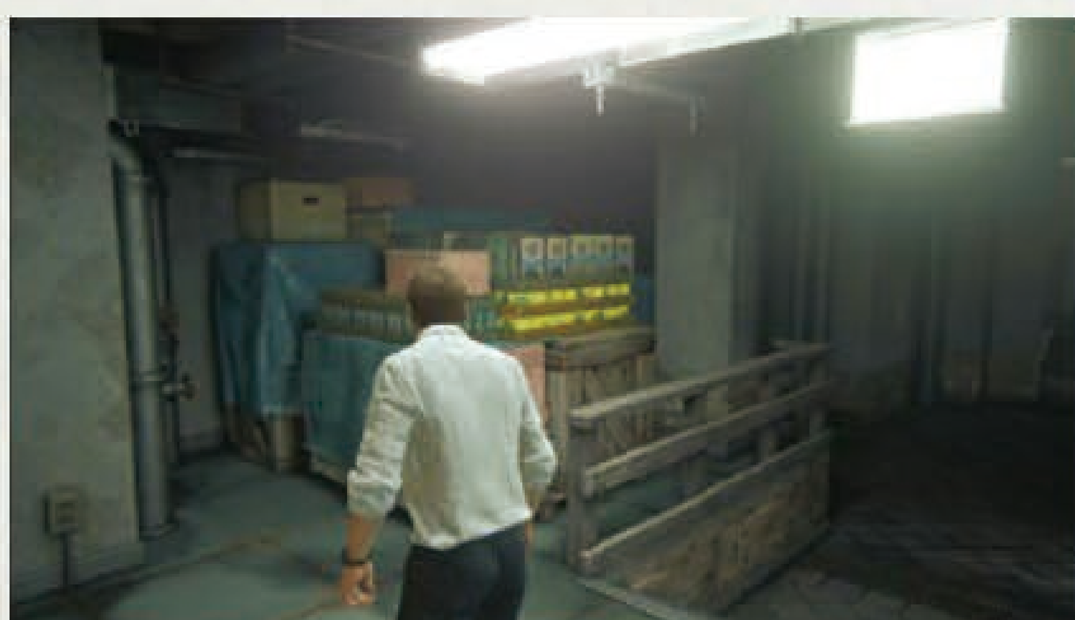
宝藏9：换上礼服后，返回苏利文刚才所在的房间，宝藏在架子上。



宝藏10：右边阳台的角落里。

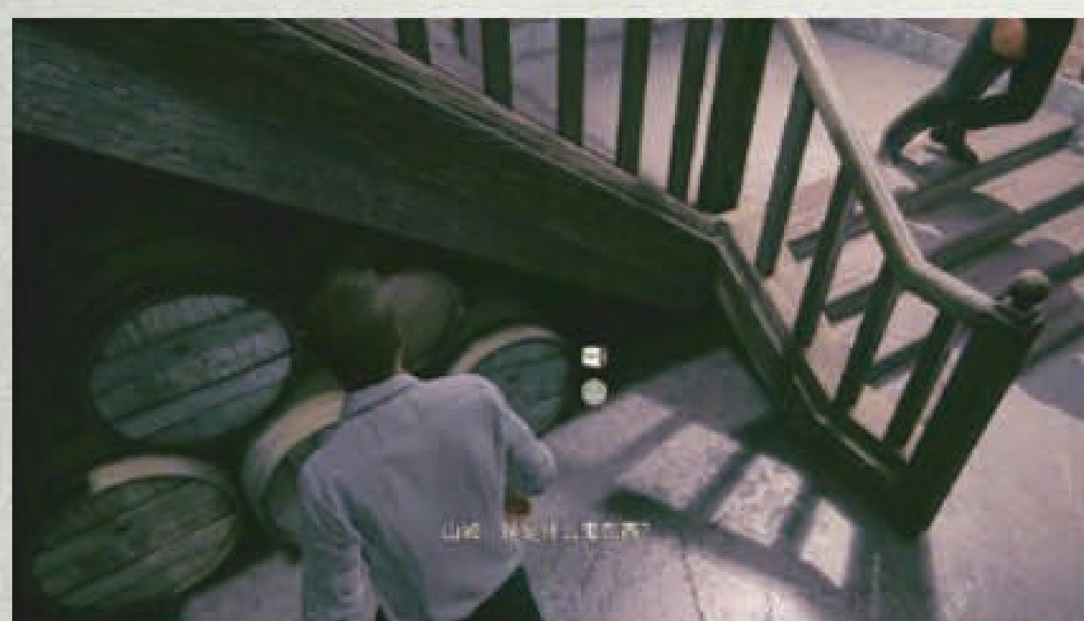


对话5：与阳台上的山姆有一段对话。

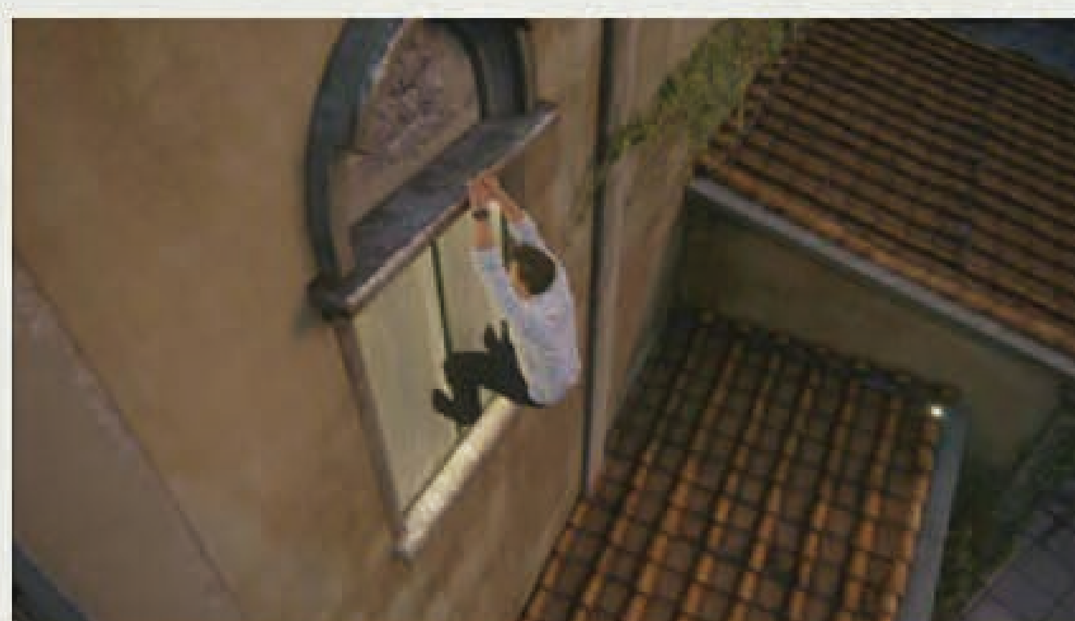




宝藏11：进入地下室后，在离开仓库前，出口左侧的箱子后。



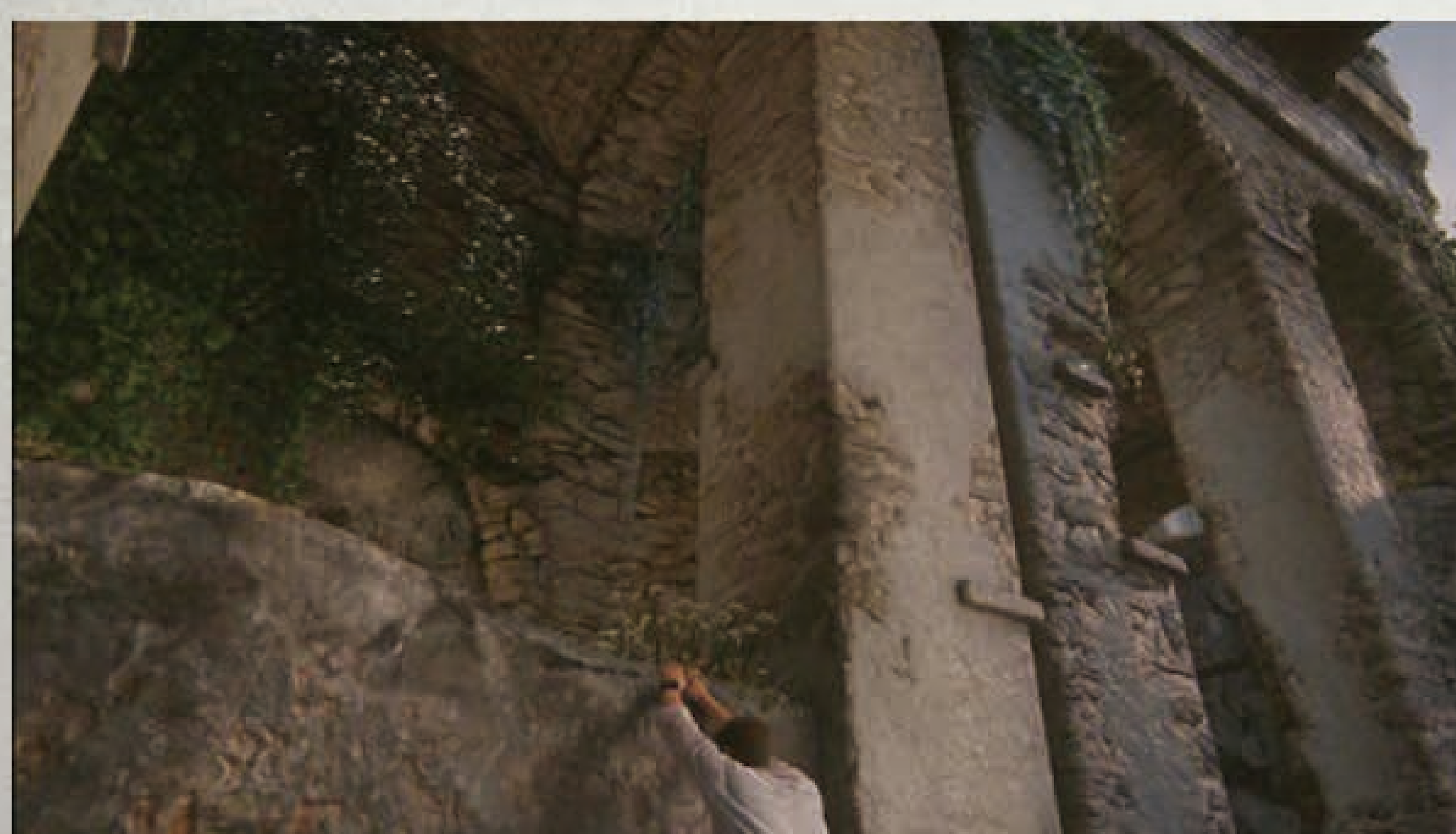
宝藏12：离开仓库后，在梯子下的阴影里可以找到宝藏。



宝藏13：从通风口出来后，直接往左边的阳台下跳。之后玩家需要从另一旁才能攀爬回到原处，在中途的屋顶上。



宝藏14：拿到上一个宝藏后继续前进，爬上山姆踢下的梯子后，跳到左边的平台，之后再跳到右边的阳台上就能找到宝藏。值得注意的是，一旦跳跃失败，玩家就需要重打这一章才能再次获得这个收集，玩家可以在跳跃之前先存档以防万一。



宝藏15：触发苏利文与雷夫相遇的剧情后，回复操作内森后，利用横杆跳到对面的平台上，在平台边缘落下就能找到宝藏。

7. 灯熄

流程攻略

章节开始后从前面的楼梯往上走，走到尽头后翻到左侧的房檐上并跳跃到对面的塔楼，在塔楼的边缘会进入一段潜行的教学，简单来说只要注意尽量躲避敌人的视线，不让敌人的计量表变满就能保持潜行的状态。从塔楼的边缘一直往左上方慢慢移动，这时在必经之路上会遇到一名在往外巡逻的敌人，直接按□键将其从高处拉下爬到他所在的位置，并从这个位置的窗口往外走进入前方的又一个阁楼，这时很容易会被敌人发现，但绕到他们视线之外稍作躲避就能重新回到潜行状态。之后沿着有灯光照着的房顶爬到对面的建筑继续前行，会看见一片茂密的高草丛，利用这些草丛可以躲避敌人的视线，待其靠近时可以按□键直接暗杀。解决草丛的两名敌人后一路往上方走，并沿着有光照的外墙一路往右上方攀爬直到从一扇开着的窗户进入室内。





在室内推门离开时，会迎面遇到娜蒂恩，与她的战斗基本就是走走过场，等待触发被摔出窗户的剧情后即可继续前进，爬到房顶后在建筑之间进行两次跳跃到达椭圆形的阳台，再从阳台一侧的桌子上跳跃到半空中的栏杆上，向前攀爬触发银制墙饰损毁的剧情后会从山姆手上获得手枪，将敌人全灭后前进即可回到建筑之内。在获得手枪后，在潜行的状态下瞄准敌人并按下L3键可以将敌人标记，标记可以对多名敌人同时进行，这样对于潜行时掌握敌人动态有很大的帮助。之后的潜入部分比较简单，只要沿着敌人所在的位置前进即可，由于手上有武器，被发现时也可以从容地选择应战。途经一个房间可以重新来到可以看到舞厅外停车场的位置，在这里的房顶进行一次大跳跃会来到一个四周有高草丛中间有一个鸟类雕像的庭院，全灭这里的敌人后将一旁的木制手推车推出形成垫脚点就能爬到房顶，在房顶跳跃到吊索之上就能直接进入舞厅。

在舞厅内会遭遇大量的敌人，而且这里的掩体很容易被敌人破坏，因此注意及时更换掩体，另外在这里可以拾取敌人掉落XCR突击步枪，有了它可以轻松对付接下来的战斗，最后在水池内边清空敌人边等待苏利文车辆的到来，最后进入车辆即可逃脱。

●一周目惨烈难点

1. 在逃走的流程中只要沿着建筑的外檐攀爬即可躲开大部分敌人的视线。在拿到武器后，玩家正对面会有一个带草丛的平台，先跳到右前方的建筑内把敌人悄悄解决，然后沿着外檐到达左方的草丛，把左方草丛的敌人解决掉立即躲在草丛。一会儿后会有两个敌人靠近，利用草丛分开解决两个敌人后就可以进入前方的建筑了。进去后观察一下对面敌人的前进方向，如果还停留在对面亭子的话就迅速从房间的窗户跳出窗外并爬上屋顶，中途还需要小心屋顶敌人的视线。上到屋顶后就往右前方的建筑里跳，之后只要沿着亭子的外檐一路跳过去便能躲开敌人，中途必须小心亭子内敌人的视线。

2. 接下来的潜入就简单多了，推动箱子后三个敌人便会登场，其中两个会在一层移动，另外一个会站在屋顶。这时玩家只要直接从他们出现的地点前进上到二楼，然后往屋顶的绳索前进便能离开这个场景，无视还是暗杀就看玩家的选择了，两者都不难。

3. 舞厅的战斗是本章节的难点之一，挑战“惨烈”的玩家会在这里遇到流程的第一个难点。开战后立即躲在山姆所在的柱子后，很快就会有数个敌人靠近玩家，其中一名会拿着霰弹枪。解决后拿上霰弹枪往右前方的房间靠近，进去后利用地形和霰弹枪把靠近的敌人一一解决。待到敌人清得差不多就可以继续前进了。

4. 之后的战斗需要小心远方的狙击手，躲在左方的掩体后可以阻挡大部分敌人的攻击。在苏利登场后还会有数个敌人登场，此处的敌人是无限的，因此趁着敌人火力减弱的时候就赶紧上车吧。



▲在此处利用霰弹枪可以很安全地把靠近的敌人解决。

8. 亨利·埃弗瑞之墓

流程攻略

流荡到左侧平台后，会发现左侧悬崖巡逻的敌人，这时建议立即从右侧的滑坡滑下避免被他们发现。

干掉大滑坡旁的几名敌人后，接下来会进入一段反复滑坡的流程，首先观察场景可以发现左侧大滑坡上有位置不一的三根柱子，玩家需要做的就是从滑坡的另一侧从高处首先跳到较矮的柱子上，然后滑落到较低的一根柱子上并抓住其攀爬点攀爬程攻略

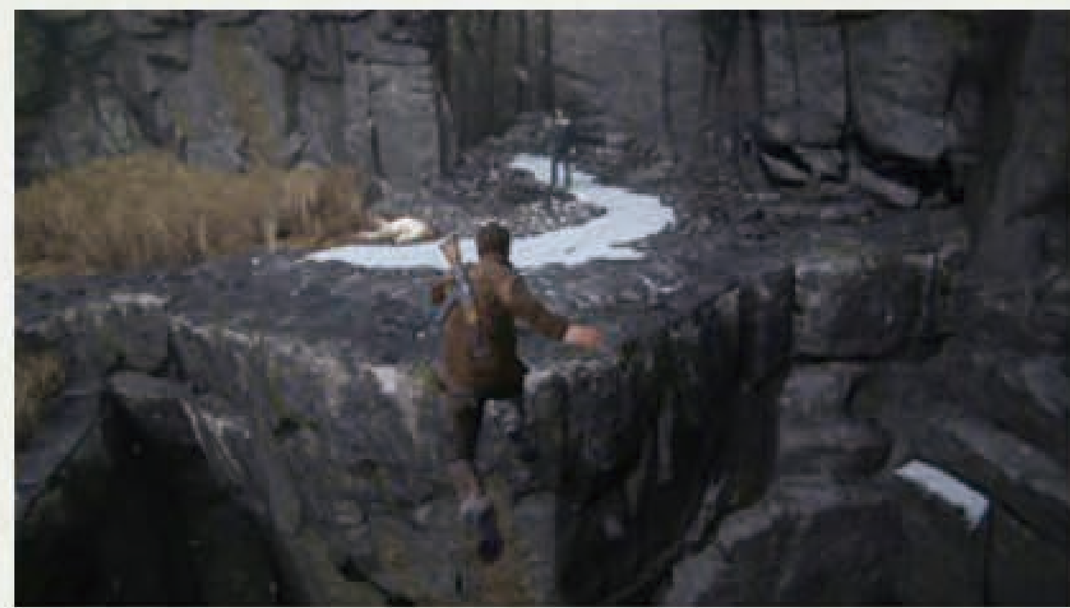
本章开始后前行会发现有滑坡，而玩家需要一步一步从滑坡跳跃到右侧的平台上去，由于在滑坡上横向移动时角色滑落的速度较慢，因此也没有什么难度。利用绳索落到下层后会触发第一场战斗，但是这场战斗毫无难度，继续前行会发现一座入口被破碎木门堵住的建筑，这时从建筑门前的黄色木盒内可以取得炸药，随后按下 R1 键将炸药投掷到破碎木门即可将入口炸开。然而炸开入口后，由于高度太高，因此还是无法直接攀爬而上，这时离开该建筑往右侧走，在一处棚屋下方可以找到黄色的推车，但推车因被另一堵破碎木门阻挡，需要利用同样的方法将木门炸开才能将推车推出。接下来需要将推车推到刚才的建筑内作为垫脚点，但移动的过程中会出现敌人，将他们悉数干掉即可。

来到建筑上层后，通过两次左右的绳索摆荡以及攀爬，可以到达一段断裂的梯子处，在此处等待山姆并将山姆送到上方后，再从一旁借山姆之力爬上即可。经过两段滑坡和攀爬后，会看到下方有三名巡逻的敌人，将后方的敌人从上方落下暗杀掉，然后与山姆一同暗杀前方的两名敌人即可，随后会来到一个有大量敌人的场景，我们的目的地就是中央敌人满布的桥梁，将敌人全灭并通过即可。在前方悬崖的尽头从裂缝往右爬到平台，再利用前方的摆荡点摆到上方，在利用相邻的另一根柱子爬到更高处，最后重新跳跃到刚才滑坡之上到达对面墙壁的裂缝上并最终到达要去往的平台，而接下来的几段攀爬和滑坡都和之前十分相似，这里就不再赘述。穿越小拱门后，从左侧的栏杆处出发，最终爬到上方并进行一次滑坡加绳索的组合跳跃就能离开这个场景。



与山姆合力开门后进入墓地场景，在这里我们要找到双剑交叉下指、生卒年为 1659 到 1699 的海盗坟墓，这里有很多坟墓可供调查，但真正的目标坟墓位于进入坟墓后直走，靠近悬崖的位置。调查坟墓后进入下层的秘密墓室之中，调查尽头的门发现无法开门后，转身调查耶稣雕像后的烛台，这样会触发谜题，而玩家需要在三个雕像的下方通过移动以及旋转等方式将所有六道光线射向刚才门上的六个装置上，由于谜题设计十分简单，只要稍作尝试就可以找到正确的组合。

剧情过后离开墓室，回到刚才的墓地场景后会发现大量的敌人，在这里我们的目的地是上方教堂模样位置的大门，这里既可以通过潜行通过也可以选择杀出血路，而用潜行削减敌人数量再开战能缓解不少的压力，玩家可以根据自己的实际情况来作出判断，如果以不被发现不杀人的方式通过此处还能解锁一个奖杯。一路前行来到临海悬崖进行简单的摆荡以及攀爬后，会来到有三名敌人看守的位置，将他们全灭后，从敌人所在位置的角落可以找到一段断裂的梯子，将山姆送到上方后朝后上方观察可以找到两根断木模样的装置，在这里稍作等待后山姆就会为我们制作出可供攀爬的绳索固定点，利用这个固定点登到上方后前行，在前方悬崖边缘再次利用这个固定点进行绳索摆荡就可以落到下方，在向左侧攀爬并落到一根变形的栏杆时，注意往前跳跃翻到下方滑坡的另一侧，并在滑坡到达终点前进行绳索的固定。





随后一路往上爬，在最上方利用绳索摆荡的方式跃过下方的木轮进入一个蝙蝠洞，在滑坡即将结束前跳到对面即可，往上移动的过程中两兄弟会先后遭遇桥体断裂的霉运，而在断桥后也会出现新的摆荡点，最后与山姆双双爬到悬崖之上即可。经过一段简单攀爬后，落下到下方是黄色草丛的悬崖，这里会进行一场战斗，但对比刚才墓地的战斗要轻松得多，而且这里可以利用各种跳跃以及摆荡来进行移动战斗。全灭敌人后，走到前方右侧一个被石头封堵的山洞入口，从上方的裂缝往里面爬，穿越山洞进行简单的移动操作后，会再进入另一个山洞，调查山洞内门右侧的机关进入即可结束本章。

●一周目惨烈难点

1. 在推动平台做垫脚继续前进的流程中，推平台到一定程度后敌人会登场。此时敌人是没有发现玩家的。由于流程的关系，玩家不消灭全部敌人是不能前进的，在高难度下可以利用先前获得的雷管来偷袭敌人，只要不被看到投掷手雷的瞬间，那么敌人就不会发现玩家。利用手雷“暗杀”敌人在“惨烈”难度下是个不错的选择。和其他潜入游戏类似，优先解决高处的敌人是个几乎所有潜入关卡通用的方法，此处也类似，先躲在上层的草丛中慢慢等待敌人过来在逐个击破，敌人数量减少到一定程度后就可以大举出击了。

2. 之后的潜入是本章节的难点之一，无论哪个难度敌人的数量都相当多，要想不被发现相当困难。在“惨烈”难度下建议玩家利用“挂边打法”，就是攀爬在边缘和敌人战斗，这样做的好处是玩家会更难被敌人攻击到，甚至连手雷都不能一击必杀掉玩家。玩家只需要做的就是利用手枪和手雷慢慢地把靠近的敌人解决。在这个场景中，能实施这个战术的最好地点无疑是初始位置右方的边沿，沿着右方边沿一路前进到尽头会发现一个拿着霰弹枪的敌人，将其解决后就可以开始利用这个战术了。

3. 脱险后还有一个需要潜入的场景，不过难度比之前就简单多了。沿着右路的边沿攀爬并利用绳索前进，并一路暗杀过去即可，中途只要小心上方敌人的视线即可，多多利用边缘暗杀可以轻松不少。由于地形的关系，直接硬干难度也不高，利用前文提到的挂边打法或者利用绳索快速移动和敌人绕圈都可以。

相关奖杯



荒冢幽灵

解锁条件 在不击倒敌人、也不被敌人发现的情况下通过苏格兰墓地战。

获得方法 建议选择“探险家”难度挑战这个奖杯。虽然条件看起来有点苛刻，但只要路线选择得当，其实难度并不高。

开始后立即往左方前进，利用草丛避开上层两人的视线，之后往上攀爬，中途注意上方敌人以及远方平台敌人的视线。一路往上爬直到顶端，顶端处有一个可以跳到终点前平台的木板。仔细观察对面两个分别位置一上一下的敌人，他们会在对话后分开移动（如果没有对话的话那就意味着玩家的行动慢了，此时可以选择重来）。此时直接爬上去并跳到木门前，之后快速前往木门连按△键离开即可。这个方法在“惨烈”难度下依然适用，但由于敌人警觉性提高的缘故，对于时机的把握会比其他难度难上不少。



收集要素



宝藏16：章节开始后忘左前方的山上跑，在左侧尽头的地上。



宝藏17：回到章节开始处，往右边的的山下走，宝藏在洞穴里。

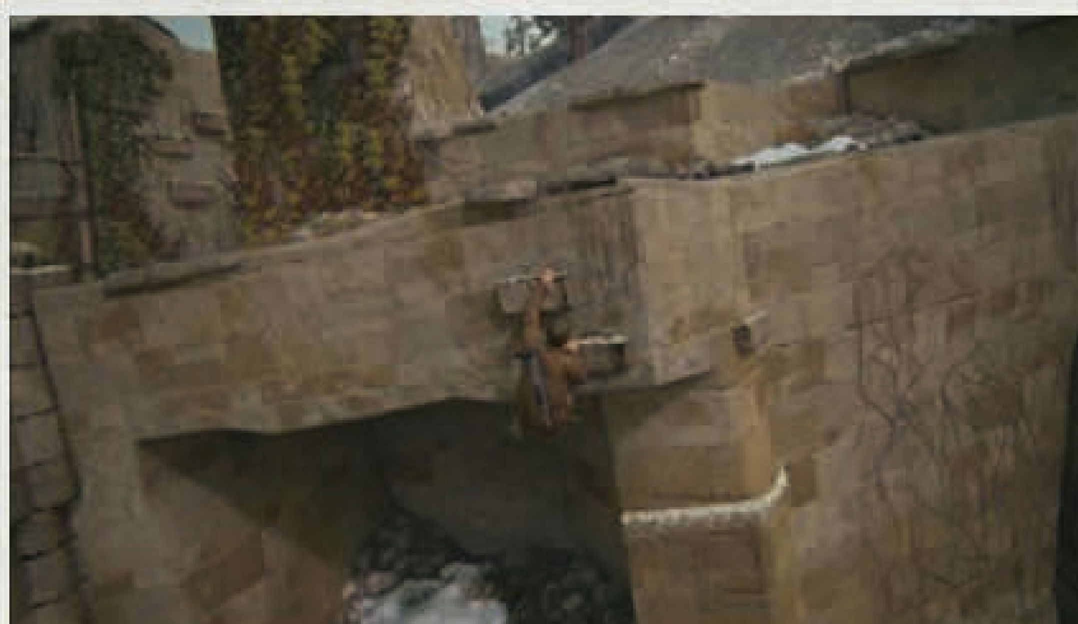


宝藏18：在遇见第一波敌人后，玩家需要推动箱子作为垫脚才能继续前进。在前进之前，场景右侧的悬崖边。

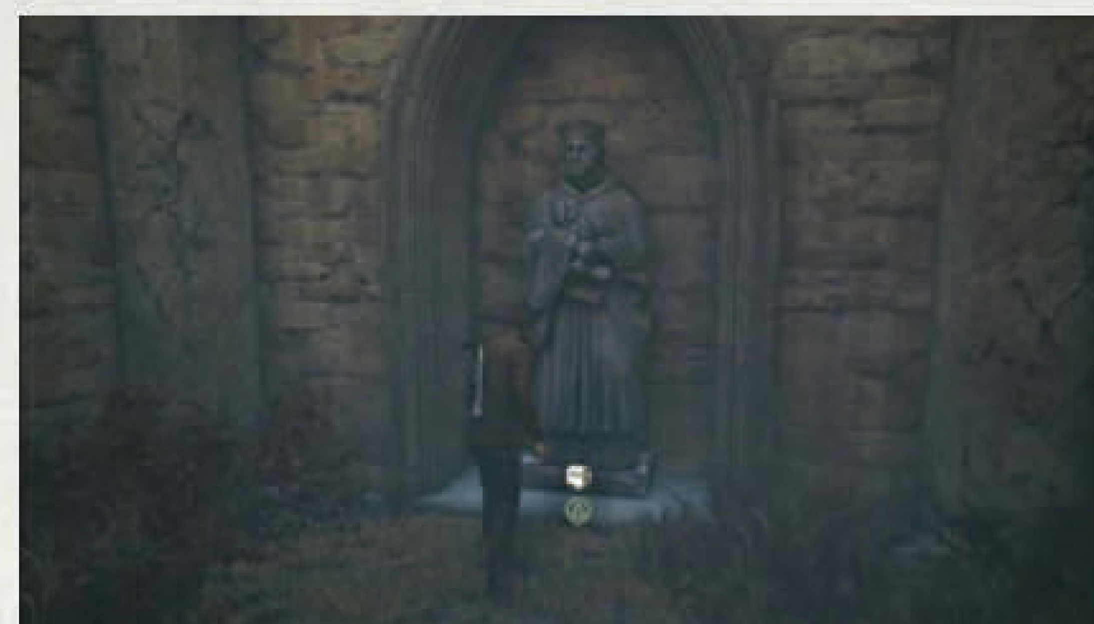




宝藏19：用箱子趴上去后，在右侧有一个隐藏的石洞，利用炸药把箱子炸烂后进去可以找到宝藏。



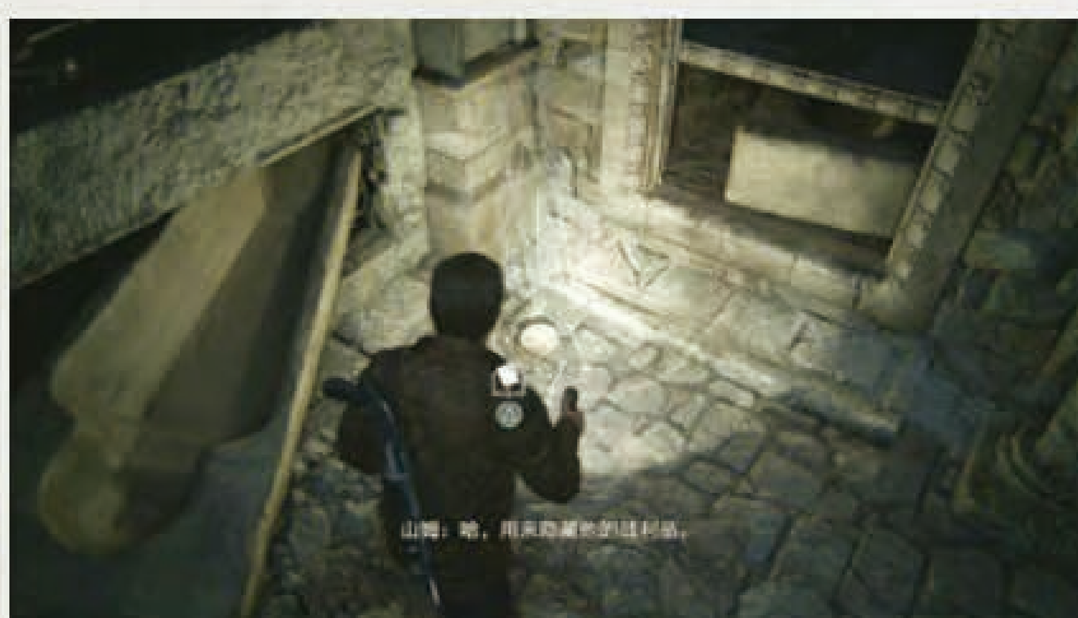
宝藏20：在需要通过不停滑坡才能前进的场景中，在场景的最深处，从边缘落下后可以在悬崖下的洞穴里找到宝藏。



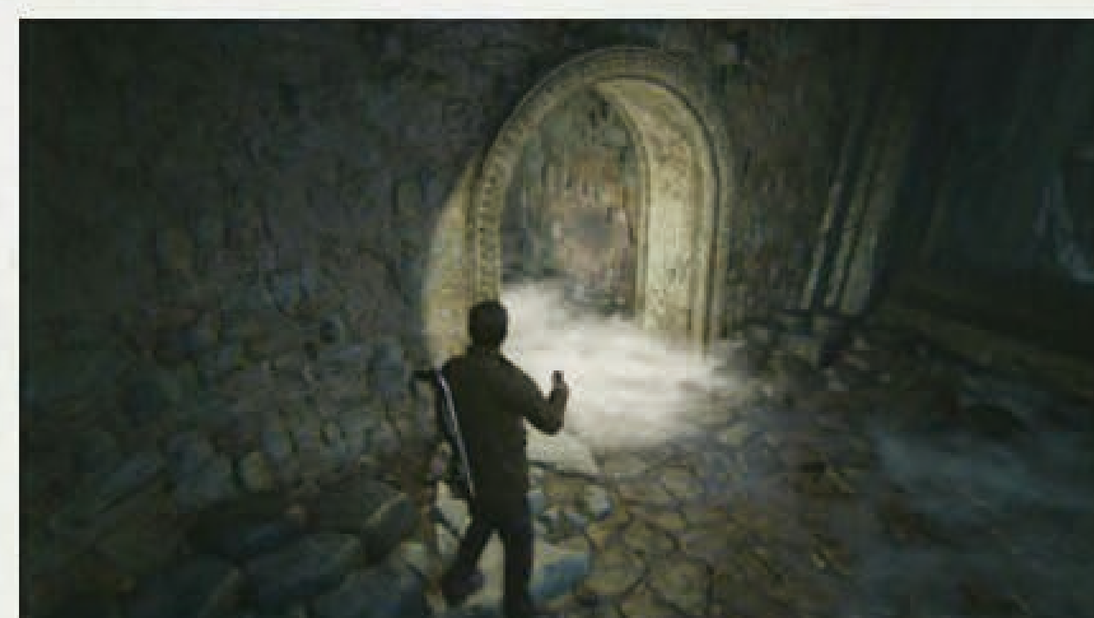
宝藏21：来到山顶被关上的大门前，先不要打开大门。从大门的左侧可以爬上去，在上层的雕像前可以找到宝藏。



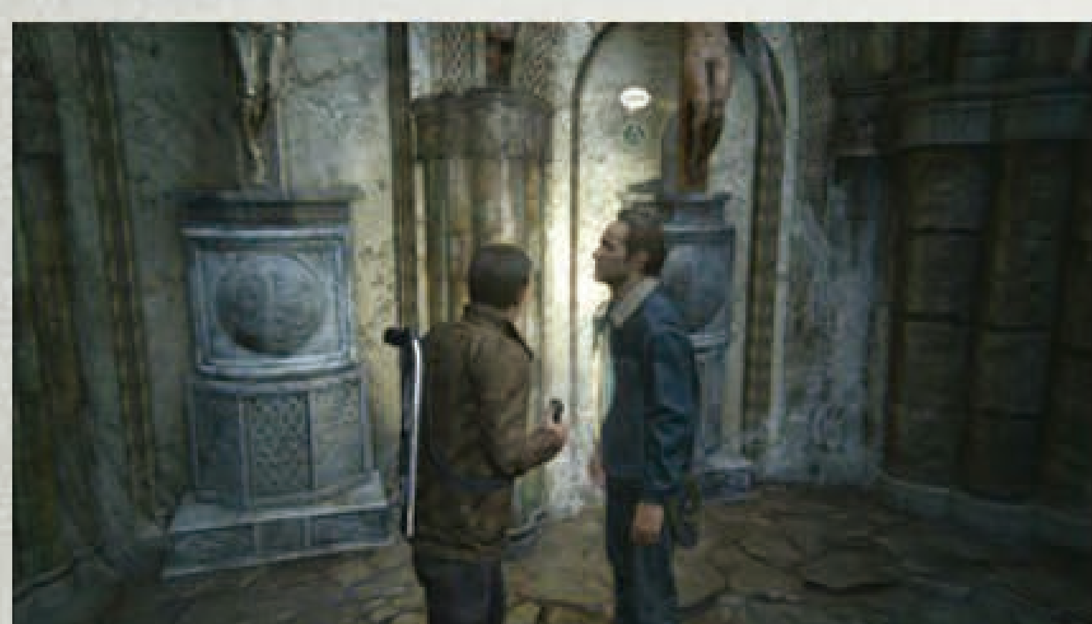
日志条目1：在到达墓场后，入口左侧被掘开的墓地。



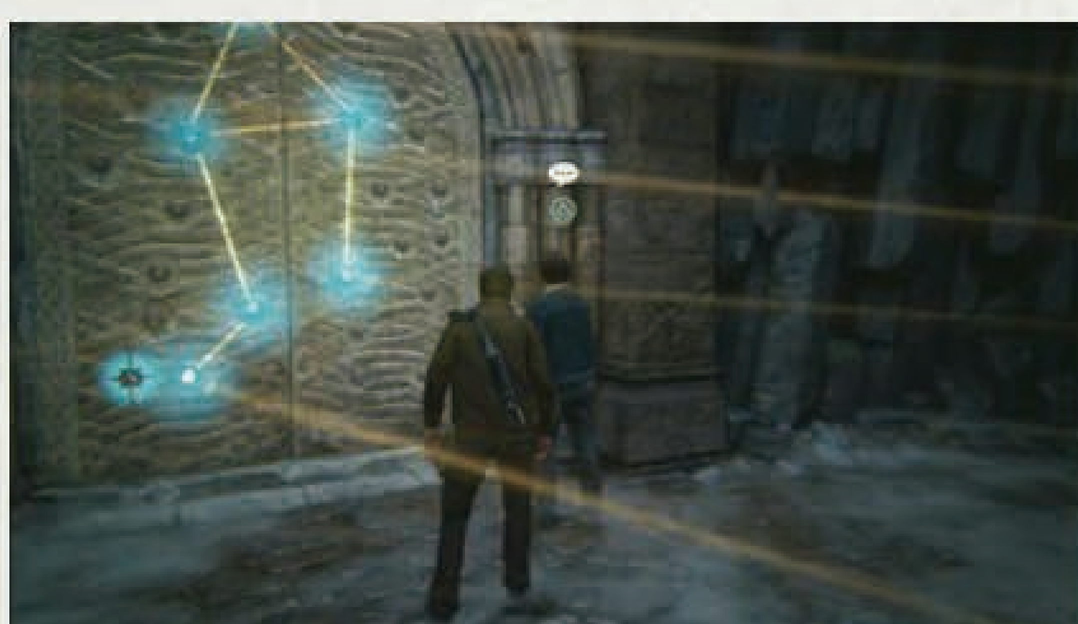
笔记1：进入地下墓室后，左侧的地面上。



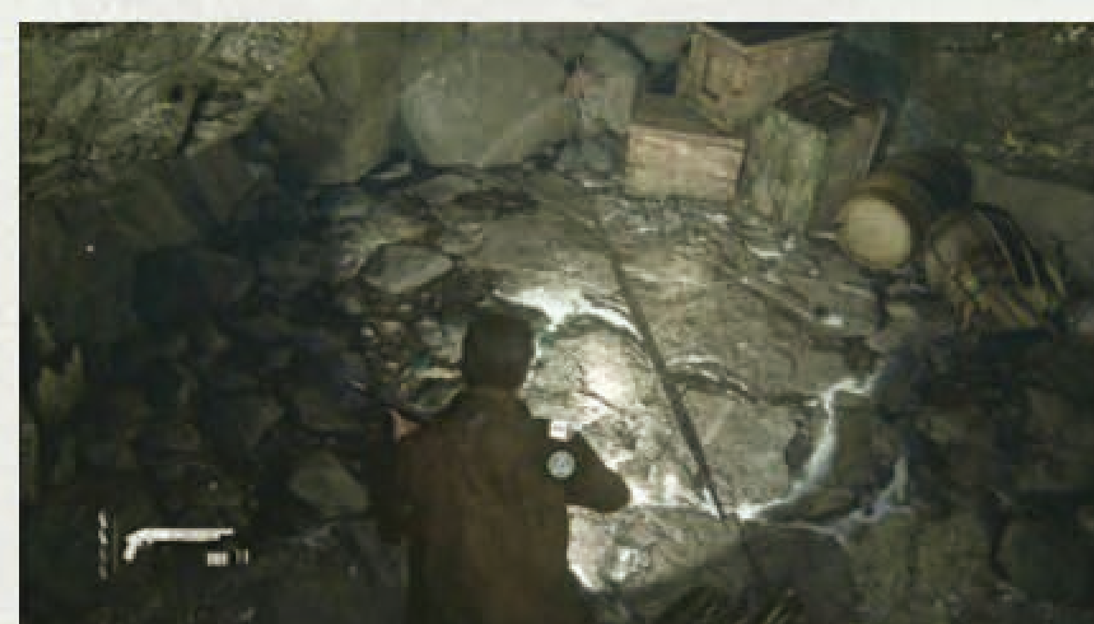
宝藏22：地下墓室左侧的房间里。



对话6：调查地下墓室的十字架后，和山姆有一段对话。



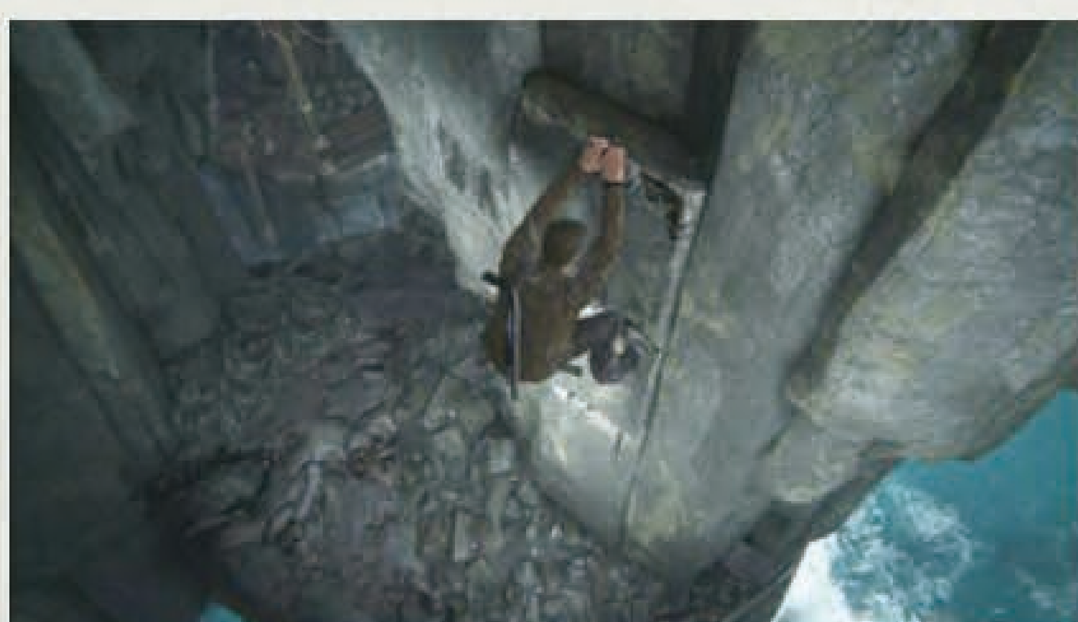
日志条目2：解开星座谜题后，在门前站一会后，会有一段与山姆的对话，对话后自动增加条目。
对话7：与“日志条目2”同时获得。



宝藏23　穿过布满敌人的墓地后，玩家会再次遇到一批敌人，在这个场景的下方有一个洞穴，在洞穴里可以找到宝藏。



宝藏24：在把山姆送往上方后，在该位置的相反方向有一个洞穴，宝藏在洞穴里。



宝藏25：在山姆帮助内森爬上悬崖后，原路返回（就是山姆之前来的方向），在左方的悬崖下可以找到宝藏。



宝藏26：在通过几条横木来到对面后（下方还有一沉没的海盗船），在阶梯的下方阴影处。

9. 证明实力之人

流程攻略

前行不久后，调查石门一侧的装置开门，会触发二人被困于有巨大装置房间的剧情，这时调查出口石门一旁的骷髅，装置会被启动同时触发谜题。解谜思路如下，首先玩家要取得装置上的木桶，在场景一旁的水池内将木桶装满水，将装满水的水桶递给山姆后装置会被激活，这个装置一共由四个互相影响的转盘控制。接下来，玩家需要将下面代表善良盗贼、耶稣、痞子盗贼的白色小十字架、大十字架、黑色小十字架按照左中右的排序将他们放置在光线之下，除此之外，还需要将木桶放置到最上方的光线上，只有所有四处光线都对准相应的物件，左侧的石门才能被打开。由于谜题也不是很难，在这里建议玩家自行思考，如果实在无法通过，在初始状态下按左到右的顺序，转盘一右转 1 次→转盘三右转 1 次→转盘一右转 2 次→转盘三右转 1 次→转盘二右转 1 次→转盘三右转 1 次，即可通过。



离开房间后往前走，在通过一个摆荡点后会发现断掉的梯子，将山姆送上去后再利用他踢下的推车就能爬到上方。随后跟随山姆一路前进，通过半山通道，从一个墓室的缺口回到外部，这时跳到对面残破木柱下方的攀爬点，会触发一段雷夫与娜蒂恩的剧情。剧情过后继续前进，经过一个 U 型拐弯可以看到一个绳索摆荡点，但这里直接摆荡到对面的平台是没有用的，因为前方攀爬点太高，无法直接爬到上方，正确的做法是勾住摆荡点后放长绳子来到下方，然后摆荡到左侧的攀爬点上，这样一路往上爬可以找到一辆推车，这样一来摆荡点对面无法触碰的高处也能顺利通过了。

在下一个场景，前方会因断桥而无法直接前进，这时观察右上方可以发现一个箱子，用绳索到达箱子的所在位置，将箱子推到下层后往前推，然后将绳索再次套在其之上，并将绳索拉到最长进行左右摆荡，这样就可以到达因断桥而无法到达的另一端。继续前行，在发现跷跷板后往下方的平台跳下再走几步就能到达，跷跷板无法直接使用，需要等山姆帮忙承重后才能跳到对面的攀爬点，成功后绕回后方，从上层踢下箱子作为承重物就能将山姆送到对面平台，之后再走到前方触发剧情即可。

最后的逃亡战比较有趣，由于地面会发生坍塌，玩家必须保证快速移动，否则会陷入摔死以及被敌人打死的两难境地。接下来大段的战斗流程都十分相似，只要沿着惟一的通路前进即可，惟一需要注意的是在中央有天使雕像的场景时会有手持机枪塔进行火力压制的敌人，必须优先将其解决，虽然他在正面攻击时有防护，但通过镂空的瞄准位置还是能攻击他的头部。最后阶段的战斗玩家无需恋战，只需要解决威胁大的敌人直接滑坡逃走，最后摆荡进入大海，游向逃走的飞机即可





●一周目惨烈难点

最高难度的难点全集中在最后的逃脱部分，不过只要小心狙击手即可，其余部分稳打稳进即可轻松通过。

相关奖杯

 **试炼与苦难** 

解锁条件 在 10 步以内完成苏格兰的第一个试炼。

获得方法 详见流程部分。值得注意的是，这个谜题图案的初始排列是随机的。如果遇到与流程部分排列不同的玩家，可以尝试以下方法：转盘一左转 1 次，转盘四右转一次，转盘三左转一次，转盘一右转 1 次，转盘三左转 1 次，转盘一左转 1 次，转盘二右转一次，转盘四右转一次，转盘一左转一次。

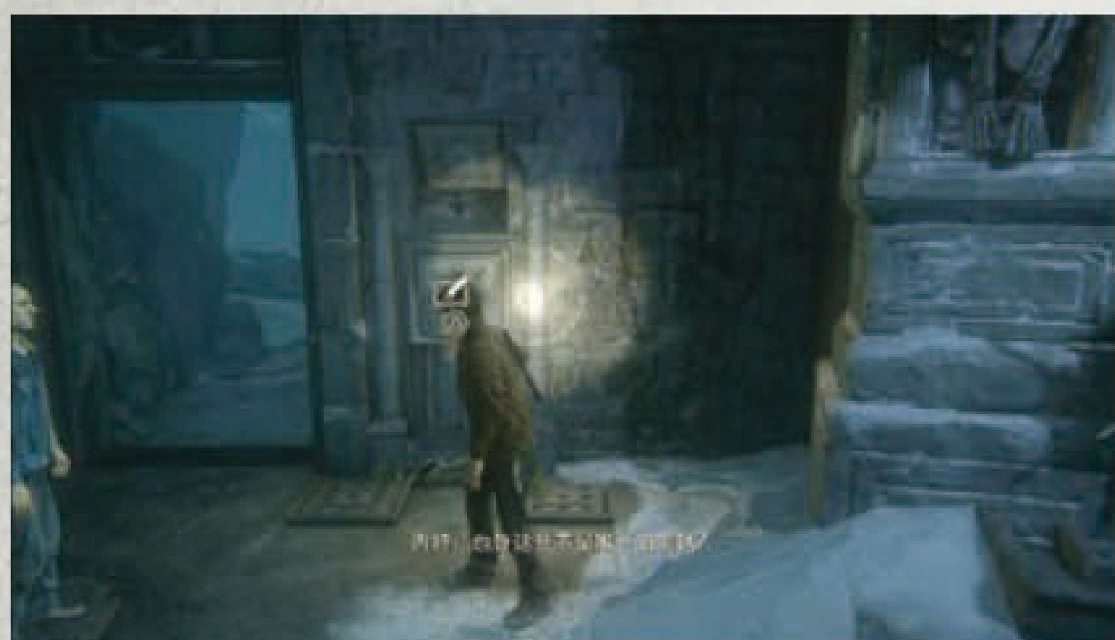
收集要素



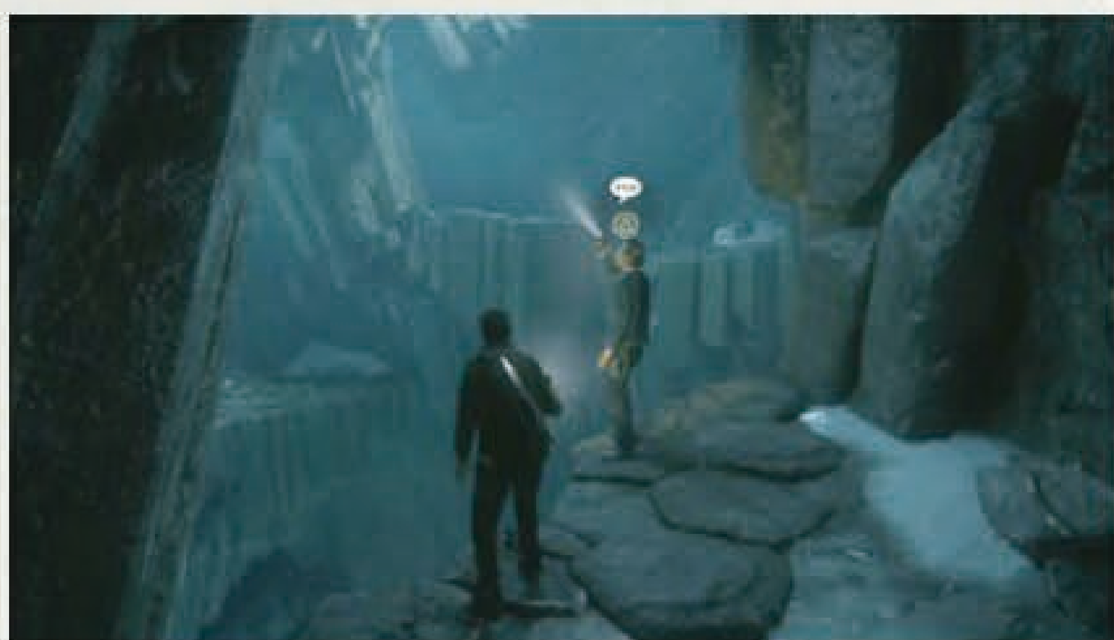
日志条目3：章节开始后前面的笼子处。



宝藏27：在吊桥前的区域内，下方有一个洞穴，宝藏在洞穴里。



日志条目4：解决轮盘谜题后，内森需要把手伸进洞里把门打开，门打开后调查那个洞。



对话8：解决轮盘谜题后，往前走到悬崖边，呆一会会有一段与山姆的对话。



宝藏28：解决轮盘谜题后，前进的道路右侧有一个悬崖，仔细观察能看到一个可以利用绳索的横木，荡到对面的平台可以发现一个宝藏。



宝藏29：利用绳索荡到对面后，左方悬崖下，需要扒在边缘往下爬才能找到。



宝藏30：看完娜蒂恩和雷夫的剧情后，在下一个区域一个倒下的修女石像后，玩家需要蹲下才能拿到。



宝藏31：利用箱子攀爬后，通过洞穴能来到刚才区域的上方，沿着边沿爬下去就能找到（这个宝藏很早就能看到，在要之后才能获得）。



宝藏32：之后玩家需要利用绳索固定在铁箱后才能继续前进，宝藏在铁箱后的角落处。



笔记2：继续前进，在“跷跷板”机关前的骷髅处，由于在必经之路上因此很难错过。

开篇
探险日志
寻宝心得 GUIDE
历史文献

10. 十二座塔

流程攻略



欢迎来到《神海》系列首次出现的开放场景，但虽说是开放场景，可以探索的地区也比较多，但这些可探索的地区主要是与收集有关，实际上可以推进流程的路只有一条，因此并不需要害怕走错。在本章的驾驶部分中，一般来说推进主线的通路附近都能找到一些由石头堆起来的“石冢”，只要沿着这些石冢附近的路开基本就不怕迷路。

一开始沿路往前开，穿越前方的木桥下方从右侧绕到上方过桥，这样会来到瀑布的上方，在这里仔细观察水流一旁的石头，可以发现其中一块斜着的石块上有轮胎的痕迹，沿着这块石头往上开就能进入下一个场景。

随后沿着右前方的路开，在水往下流的位置可以找到另一块有轮胎痕迹的石头，沿着它一路往上开到尽头，会到达一处左侧有楼梯但无法直接开车往上走的斜坡场景，这个时候下车前行，调查斜坡上方的大树可以发现绞索固定点，随后回到车辆所在的位置，在车头处调查可以拉出绞索，拿着绞索回到大树的位置，并绕树一圈将其固定后，回到车上就能将车开到斜坡之上，随后只要将绞索解开回收就能继续前进。

在新场景中以远处的塔楼作为标记物沿路往下开，在接近塔楼时会触发发现敌人的剧情，在这里必须将敌人全灭才能继续前进，因此在剧情过后可以直接下车准备迎战，建议先潜行削减附近的敌人数量，特别是潜行至最接近触发剧情时的下层瓦砾处，这里有一个可以引爆炸弹的装置，将其按下可以直接将塔上的不少敌人一口气炸死。全灭敌人后，玩家需要驾车尝试通过前进的木桥，但木桥会因此而断裂，这时在桥梁下方会出现两个可以使用绞索的地方，将车辆的绞索固定后，倒车将它们先后拉断就能使半截断桥落下，从而形成前进的通路。

在触发看见大量敌人车辆的剧情时，这里有几条路均可以通往不同的地方供玩家探索，但在这里想要推进剧情的话，就必须沿路上山走到最高处，因此左侧的山路才是正确的道路，总而言之，能往最高处走的就是正确的路。沿路走到山顶后，会到达一个没有敌人的据点，这个据点中央有一条被拉起的吊桥，而我们的任务就是将该吊桥放下来，控制吊桥的开关就位于吊桥的正上方，但由于高度的原因无法直接爬到上方，这时观察右侧的高塔，不难发现在其上方的箱子，沿着外墙往上爬，到达箱子所在位置并将箱子送到吊桥开关的下方即可。利用箱子垫脚到达上方转动开关时，会遇到大量敌人的围攻，因此要先将敌人消灭。

放下吊桥后，开车从崖边绝径继续往上走，期间会再一次遇到无法开上去的斜坡，同样需要利用绞索固定上方的树再往上开，然而在攀爬的过程中，斜坡上的石头会发生位移导致车辆翻侧，有惊无险地回到驾驶座后，继续前进直到到达前方的塔楼。下车后继续前进，在塔楼前方向左侧调查一扇木门后可以与山姆一同将其撞开，从木门进入地下室，并将地下室内透光的书架推开，推开书架后会发现挡道的破碎墙壁，这时在地下室角落内拾取炸药桶，投掷到墙壁附近并将其引爆就能打开通路。在跟随苏利与山姆调查前方的墙壁后，会触发遭到敌人伏击的剧情，这场战斗中需要多注意手持霰弹枪的敌人，只要注意不要和他们正面硬碰，多在圆形场景中周旋着打就不会有太大问题。

●一周目惨烈难点

1. 在第一个遭遇敌人的场景中，敌人大致分布在两个位置，塔外的和塔里的。左前方有两个落单的敌人，利用草丛将其解决并不难。正前方的废墟有四个敌人，其中一个在塔的底部木门前，可以忽略，两个在废墟外，剩余一个在废墟的二层。先把废墟外的两个敌人解决掉，注意塔二层敌人的视线再把二层落单的敌人解决。在塔的右方废墟还有一个敌人，其附近的草丛还有一个敌人解决后外围的敌人就被清得差不多了。

塔分为三层，分别为二、三、顶层，其中二层有两个敌人，三和顶层各有一个，其中顶层的狙击手基本是个瞎子。先把二层的两个敌人解决掉，推荐使用边缘暗杀，这样做的话尸体会刚好掉下去而不会被三层的敌人发现。三层的敌人并不会动，很好解决。全解决后别急着把顶层的狙击手解决，先把之前塔底层木门前的敌人解决掉再说。最后爬上去把狙击手解决掉就可以了。

无论是硬干还是潜入，当上述的敌人全灭时，会有6个敌人作为增援出现，不过此时的玩家应该占领高点手持狙击枪，解决他们想必也不是什么难事。值得注意的是，虽然听起来很不科学，但底层敌人的手雷是可以扔到塔顶的，因此被发现后不推荐玩家在塔顶作过多的逗留。

2. 在拉动吊桥开关的战斗中，一开始敌人会登场并开始搜索玩家。此时先往右方前进，不久后会有三个敌人试图跳过鸿沟，先击破对面废屋二楼的火药桶来把狙击手炸死，接着利用手雷把那三个敌人中至少一人炸死，然后把剩余两人解决掉（暗杀或者硬







干）。接下来就呆在远处利用地形慢慢把敌人全歼。第一批敌人全灭后会有一批增援，玩家可以继续利用刚才的地形和敌人战斗。值得注意的是，在原本推箱子的塔楼底层会有狙击手和普通敌人聚集在那里，射击火药桶可以一箭双雕。临走前别忘了搜刮战场，手雷尽量拿满，另外捡一把榴弹炮或者单发威力比较大的武器（例如狙击枪）。

3. 本章节最后的战斗的难度和玩家此时手上拥有的武器威力挂钩，如果玩家此时拿着榴弹炮且满手雷的话，这场战斗的难度并不高。

战斗开始后会有两个重装兵向玩家靠近，利用手雷解决第一个后，立即拔出刚才获得的高威力武器解决第二个，要不然在最高难度下很容易直接被秒杀。

解决第一批敌人后上方便会出现一个拿榴弹炮的杂兵，此时应迅速从右方前进，直接爬到上方并把敌人解决夺取榴弹炮，在高火力的支持下剩余的敌人只要小心点就能轻松解决掉，玩家只需要注意爬上平台偷袭玩家的敌人即可。



相关奖杯

 天下无冢 

解锁条件 在撞倒马达加斯加所有石冢。

获得方法 石冢一共有 16 个，基本都是在玩家的必经之路上，具体位置详见下文地图的紫色圆点，已撞到的个数可以在统计菜单的最下面查看。下面各图为石冢具体位置，以紫色圆点表示。













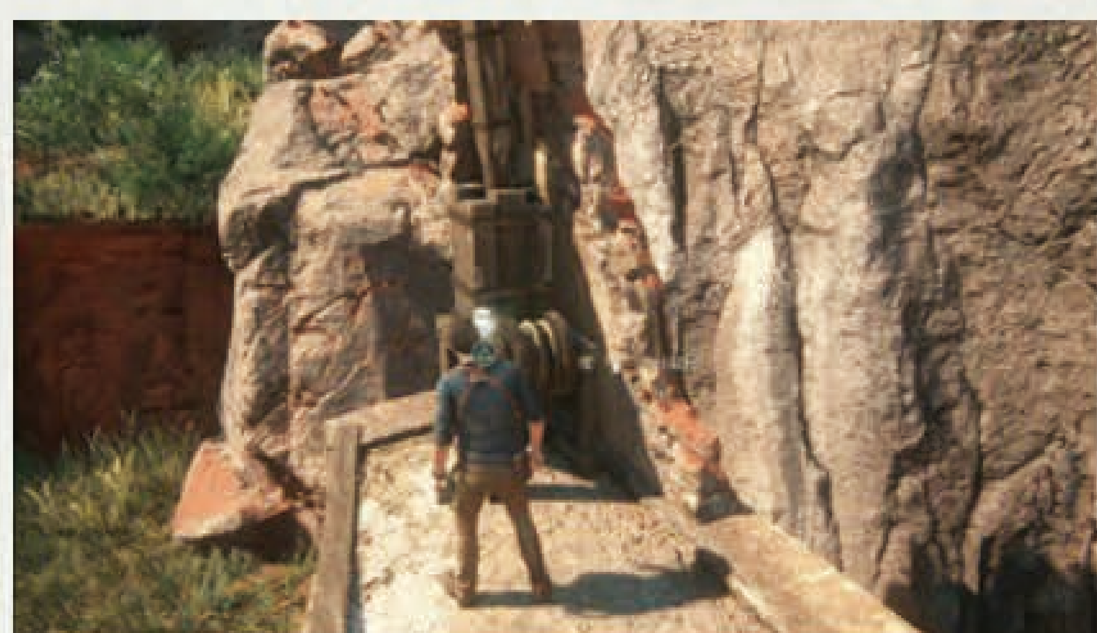








收集要素



宝藏33：必经之路上会遇到一个遗迹，宝藏在遗迹的二层。



宝藏34：在来到第一个大场景后，左侧会有一个瀑布，进入瀑布内，利用绳索把箱子拉下来当垫脚爬上二层后找到。



笔记3：宝藏34的旁边。



日志条目5：在第一个需要下车把车和树连接的场景，山姆会与内森一同下车。调查左上方塔的地面。



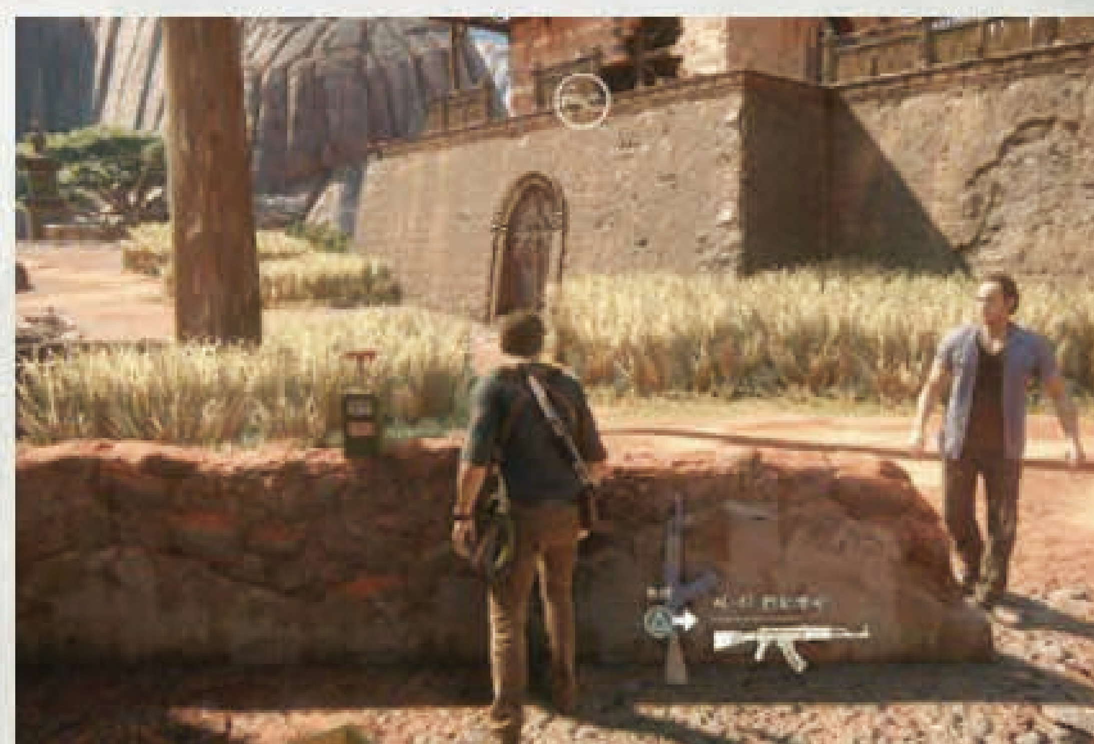
宝藏35：上一个收集，塔的二层。



宝藏36：继续前进后可以在下坡发现另一个遗迹，宝藏在遗迹中。



宝藏37：在通过一个落差后，在上方有一个弯道，下车穿过弯道旁的石头即可找到宝藏，弯道处还有一个石冢。



日志条目6：在第一个大型战斗场景，中央有一座高塔（高塔顶上还有一个狙击手）。高塔的底层有一扇门，顺着门上炸弹的引线可以找到引爆器，引爆炸弹后调查门后地上的图案。


宝藏38：通过上一个场景后继续前进，在中途路边一个遗迹的二层。


宝藏39：在进入第二个大场景后，远方左边有一个遗迹，玩家需要利用车作为垫脚并使用枪攻击火药桶才能进到遗迹内，宝藏在遗迹内。


宝藏40：大场景右方的尽头有一口枯井，在爬进枯井前把车的绞车也拿上，利用绞车拉断井里的柱子后，利用柱子跳跃在平台上就可以找到宝藏。


笔记4：同样是在枯井下，该区域内还有一张笔记可以收集。


宝藏41：在大场景左方的山顶上的遗迹中，从一旁的小路可以开车上去，跟着石冢走就可以到达这里。


宝藏42：在大场景探索时，观察天空能看到黑烟，顺着黑烟走能发现另一个存在敌人的场景。在该场景中央有一口井，用枪打爆炸药桶可以到达井内。实在找不到的玩家的玩家可以在通关后选择“战斗选择”，然后选择“火山废墟1“即可直接到达这个场景。

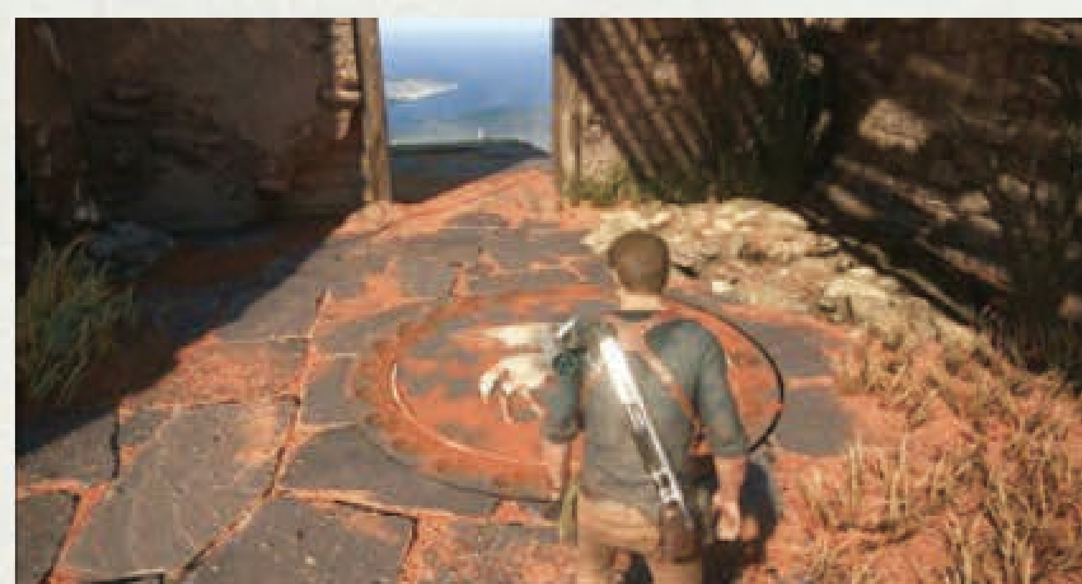

宝藏43：另一处黑烟的所在地，玩家需要通过隧道才能到达，宝藏在右侧的房间内，玩家需要引爆门上的炸弹才能进去找到宝藏。玩家可以直接选择“火山废墟2”来直接到达这个场景。


日志条目7：在必经之路上能在路旁看到一个灯塔，灯塔就是日志条目。

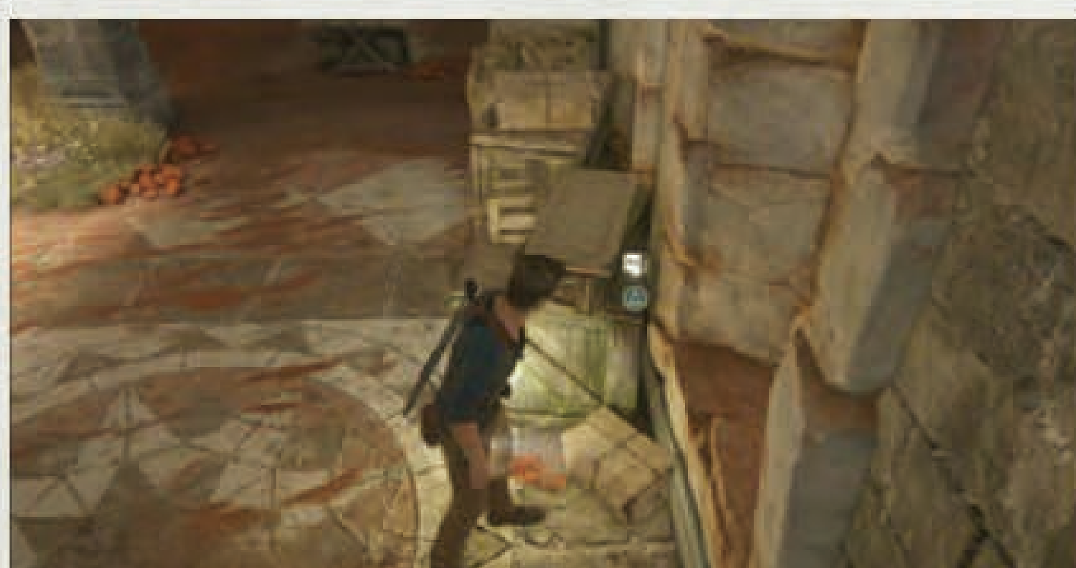

对话9：在灯塔前有一段与山姆的对话。

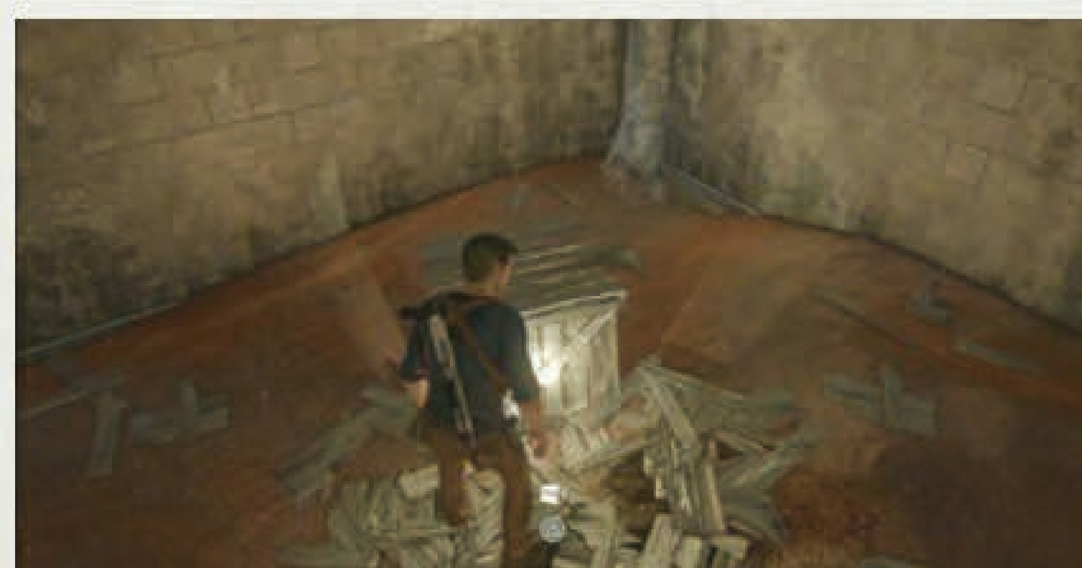

对话10：在灯塔下还有一段与苏利文的对话。


宝藏44：灯塔顶端。


日志条目8：在遭遇吊桥必须下车的时候，右方高塔一层的地面上。


宝藏45：在到达最后一座高塔后，高塔前左方的木箱后。


宝藏46：利用炸药桶炸开墙并打开门后，沿着楼梯往下走之前的房间内，左边墙壁的箱子后。


宝藏47：获得上一个宝藏后，右边墙边还有3个箱子，摧毁箱子后能找到宝藏。

11. 近在眼前

流程攻略



在一开始的集市有很多可调查探索的地方，但推进剧情只要一路向前方的钟楼走即可。来到钟楼门前，可以发现门无法开启，这时走到右侧的缺口，从缺口往外走借助边缘一步一步走就能从窗户进入钟楼。进入钟楼内部后，调查前方的装置将硬币放入装置之中，然后会依次出现天蝎、水瓶、狮子、金牛的星座雕像，同时一段螺旋楼梯会出现。由于螺旋楼梯破损无法直接进行攀爬，恢复操作后在螺旋楼梯下方按 L1 键借助绳索登上上方，在这里的平台跳到对面的升降重块上，然后再绕到另一侧就能跳到对面的平台，接下来在这一边的平台上爬上栏杆，跳到对面的另一重块上，这样一来旁边的重块又会缓缓往上升起，待重块升到一定高度时跳到其之上，然后再迅速往左上攀爬就能到达更高处。

借助大钟的齿轮继续往上爬，期间注意经过一个大齿轮时要在其镂空的部分通过，通过后会到达有狮子座钟的位置，但现在并不需要将其敲响，因为在这里敲钟的顺序必须按照其出现的顺序敲响，也就是以天蝎、水瓶、狮子、金牛的顺序敲钟。在狮子座钟处继续借助齿轮往左上爬就能到达天蝎座钟，敲响后利用旁边的齿轮边缘往左下移动，由于齿轮转动的速度较快，因此动作一定要迅速，随后落地可以敲响水瓶座钟，敲响水瓶座钟后在平台的木条边缘等待大齿轮镂空部分出现时跳到对面的重块，重块落下后在木制边缘找到攀爬点，待重块重新回升后再抓住重块下部的攀爬点往左上爬就能到达狮子座钟的平台。敲响狮子钟后，等于回到最初敲响天蝎座钟之前的位置，原路爬到之前落下到天蝎座钟的齿轮边缘上，只是这一次不要往下跳，而是等待左侧的钟摆到达并跳跃到其之上，这样就能到达金牛座钟的位置。

敲响所有钟后，左侧会有一段断桥落下，跳到断桥上往上走，可以找到绳索摆荡点，利用摆荡点即可摆荡到刚才金牛座钟上方的平台，在这里可以发现一根拉杆，从旁边爬到拉杆上使拉杆落下，可以暂时停止齿轮的移动，利用这段时间迅速爬到面前大齿轮的顶部到达上方平台，在这里可以看到一个窗户以及控制外部大钟表盘指针的齿轮，在这里将时间调整到 9 点 15 分，这样一来就能在翻出旁边窗户的时候，就能够提供水平攀爬点从而在钟楼的外墙移动，在外墙通过简单的摆荡攀爬就能顺利到达顶部的大钟处。在顶部大钟试图敲钟时，把手会破损并掉落，接下来玩家需要自行跳跃到大钟下方进行人肉敲钟，但钟一旦敲响就会立即发生掉落，落在齿轮后在抓准时机跳到刚才的钟摆上，因剧情而再次掉落时，在掉落前按照提示按 L1 键抛出绳索就能安全着地。

歪打正着地砸开地面后，从中央搬开障碍物进入内部，会发现一个圆盘装置，随后需要转动圆盘上的方块，将左侧方块与右侧方块的星星标记重合即可，随后左侧的暗门会被打开，而内森会尝试解开新出现的排列，但只要排列正确两个就强制触发内森放弃尝试的剧情。进入左侧的暗门，靠近墙壁上的挂画按下 L2 键观察，每一张画上都能找到一个显眼的红色方框，挨个对准方框按下△键就能将他们对应的星型标记记录在笔记本，随后内森可以在笔记本进行模拟排列，与刚才转动方块时一样，只要将临近的星型标记重合即可，在模拟后去转动方块，只要排列正确就能开启第二道暗门。进入第二道暗门前需要先对准标记拍照，随后在画上寻找红色方框的过程中会接到山姆的电话，按△键接电话后就能弄清楚各自方块所对应的人物，将三扇门的方框记录并完成排列后，再次以正确排列转动方块后，会开启最后一道暗门。同样地，对准方块拍照后进入暗门，随后接到山姆的电话，山姆告知内森他也不清楚其中一个方块对应的人物，加上画作上有两人的名字被烧毁，因此在这里观察所有四个方框后也只能确认其中的两个，换句话说在正确排列左右纸片的对应位置后，还需要对其中的两块纸片进行四乘四共计十六次的排列组合尝试，但实际上这些尝试相当简单，一下子就能解开谜题。为了方便各位玩家，所有谜题的排列如下图所示。

触发与雷夫通话的剧情后离开教堂，在走到市集中央就会触发佣兵来袭的战斗，因为敌人的装甲车的关系，在这里无需恋战，直接从前方右侧绿色门的建筑离开，从上层的屋檐直接跳到白色的越野车上就能离开这个场景。驾驶部分开始后，这里的路线选择十分自由，只要是下坡的路都可以走，但没走出几步就会遭到装甲车的追击，在逃脱的过程中只要记住装甲车走哪边，我们就选择另外一边逃走即可。一直往下走，直到触发发现山姆被追击的剧情后，跟随追击山姆的车队沿着公路在下方前进，最终会在码头走到尽头，这时在车辆到达尽头前用绳索勾住上方的吊臂，落水后按住 L1 键沿绳索往上爬，会被追击车队拖在地上滑行，但只要一直按住 L1 键往前爬就能爬到卡车的后方并开始掩护山姆的逃脱，掩护的思路十分简单，只要悉数将左右追击车辆上的敌人击倒即可，但需要注意的是在前进过程中载具会出现冒烟的情况，玩家必须在爆炸前跳到附近的卡车或是越野车上，在跳到越野车上时会遭到驾驶员的反抗，但利用□键攻击以及△键挣脱就能将车辆夺过来，如此循环直到追上山姆就能翻车剧情。剧情过后，按照 QTE 提示推开座椅，推上并调整左摇杆借助两处有红色标记的栏杆助力就能离开车内，最后的逃脱部分演出大于战斗，因此难度并不高，只要对准这台庞然大物一直射击，不一会儿就能成功逃脱。







开篇
探险日志
GUIDE 寻宝心得
历史文献

●一周目惨烈难点

1. 市场的战斗部分难度不高。开场后先把右边的敌人消灭，沿着肉店来到左侧，全灭左侧的敌人后就可以往右边的酒店前进了，除了酒店外会有两个敌人之外，里面还有数个敌人，但由于装甲车穷追不舍，建议玩家无视直接上二楼。二楼的阳台还有数个敌人，小心别被偷袭了。市场战斗的要点是尽量选择一些硬一点的掩体，例如中间的肉店。

2. "惨烈"难度的飞车逃亡部分，在广场时不推荐直接往楼梯开，很容易会被直接打死，建议往广场右方开然后绕个圈再前进。

3. 最后追逐战部分难度颇高。玩家应该尽早上到卡车上，注意右边的掩体是会被破坏的。在解决部分敌人后就可以考虑跳上其中一台越野车了。

这里的流程是有一定顺序的：登上卡车——卡车被破坏然后跳上另一台卡车——夺取越野车——越野车被破坏，跳到另一台卡车——再次夺取越野车——追上并解决山姆附近的杂兵。在"惨烈"难度下，建议玩家不要跳到卡车上而是直接选择换一台越野车，这样会安全不少。追上山姆后的流程就轻松多了，不要停止开枪就行。





开篇
探险日志
寻宝心得 GUIDE
历史文献

相关奖杯




禁止投喂

解锁条件 和市场里的狐猴玩游戏，让它偷走你的苹果。

获得方法 狐猴的位置相当明显，由于关系到一个对话的收集，具体位置可以参考收集部分。在狐猴的所在地前面还有一卖苹果的妇女，当玩家靠近她时她会推销自己的苹果，之后按△键买一个就可以了。




从这里能看得到我家！

解锁条件 爬到城市钟塔塔顶。

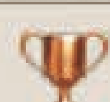
获得方法 同样的，这个奖杯的获得位置和收集相当靠近，获得"宝藏51"后继续往上爬即可获得奖杯。




迷人一击

解锁条件 为苏利文拍一张照片。

获得方法 在钟楼地下解谜时，玩家需要利用手机拍照传给山姆，此时把镜头转去苏利文的方向为他拍一张照片即可。

怯场

解锁条件 在城市追逐战开始前，保持原地站立不动30秒。

获得方法 从钟楼地下回来后，推开门后会有一段过场动画，不要跳过，动画完毕后也不要进行任何操作，30秒后就能解锁奖杯并还原当年E3演示时的"经典事故"。

收集要素



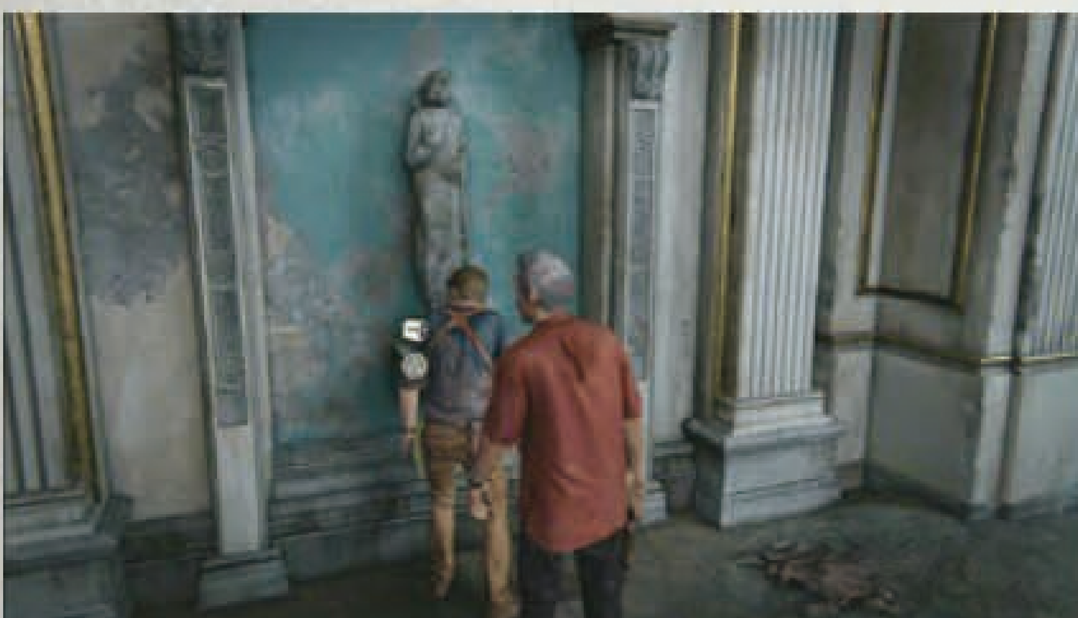
宝藏48：章节开始后，下楼梯左方有一个小巷子，宝藏在巷子里。



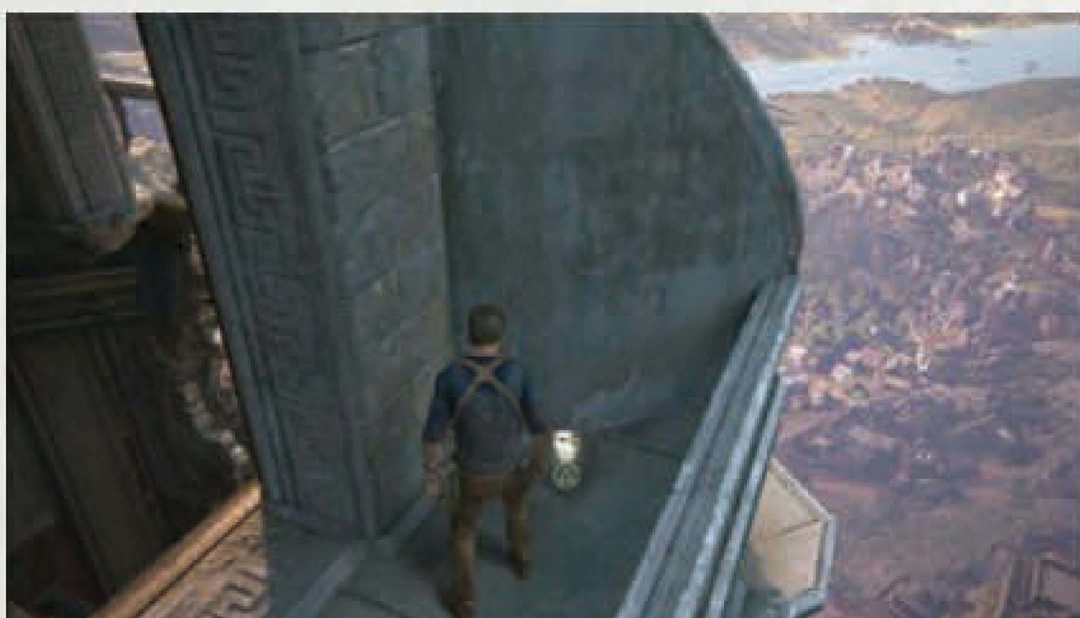
宝藏49：市集右方有一位小贩，连续和他对话（△键），重复几次"讨价还价"后获得。



对话11：和狐猴互动后，走几步后狐猴会再次出现，此时会有一段与苏利文的对话。



宝藏50：进入钟楼后，第一个房间左方角落的雕像上。



宝藏51：钟楼的顶层，在调查顶端大钟前，玩家可以继续往上爬，在上层的阳台上。



宝藏52：从顶层上安全落下后，在大钟的残骸中可以找到宝藏。

12. 在海上

流程攻略



与第 10 章类似，本章也是从一个驾驶的半开放场景开始的，因此玩家同样可以在此时进行收集以及探索，而要推进剧情的话，只需要从章节开始位置一直往前走，直到来到一个右侧上方有高塔的小岛登陆。

登上小岛后，沿楼梯一直走到高塔所在的位置，从塔内一路往上攀爬，然后从一窗口处往外翻，再用绳索勾住上方即可爬到顶层。在顶层调查箭头标记后触发箭头路标出现的剧情，随后只要直接利用刚才的摆荡点利用绳索直接回到地面即可。回到沙滩跟随这些箭头路标开船前进，这些路标的方向是绝对正确的，只是每个路标并不会直达终点，而是让玩家寻找一个又一个的路标，这些路标可能在显眼的沙滩，也可能在隐蔽的水底，因此在跟随箭头移动的过程中要格外留神，只要跟随标记正确，最终从一个小小的入口进入一个洞穴之中。

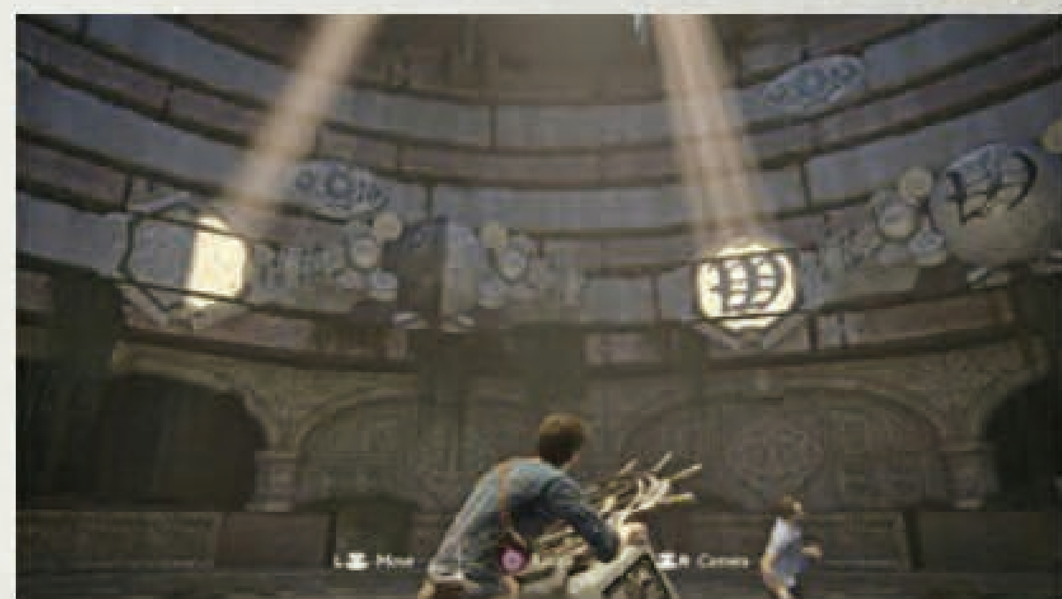
在洞穴内，玩家无法直接从断裂的楼梯往上走，正确的前进方法为开船到达中央的支柱，然后跳到船只上方利用船只垫脚跳到支柱的攀爬点上，沿着这些攀爬点一路往上爬，可以从上方有植物垂下的位置找到摆荡点，从而摆荡到对面的攀爬点上到达遗迹的入口。

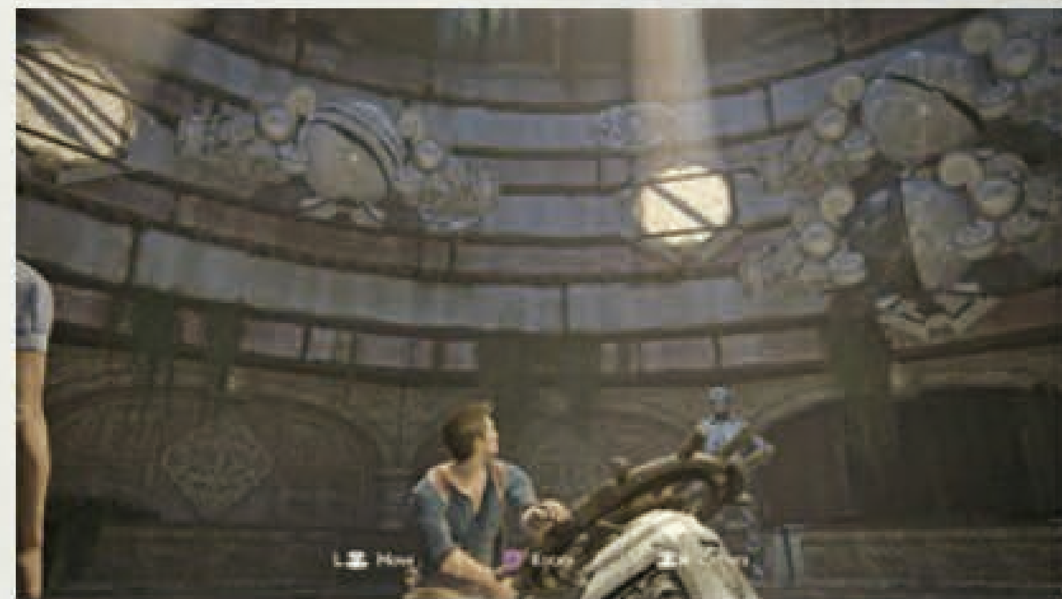
由于遗迹入口“理所当然”地被巨石封住无法进入，因此玩家需要从入口左侧的攀爬点往上爬另觅其径，一路前进后会在上方发现一条吊桥，在吊桥的下方搭人梯把山姆送到上方寻找道路，然而山姆在过桥时桥梁发生断裂，而且人也突然不见了踪影，接下来玩家需要从断桥的一侧往上爬，在一侧进行一系列的攀爬跳跃就能到达吊桥的另一侧与山姆重聚。

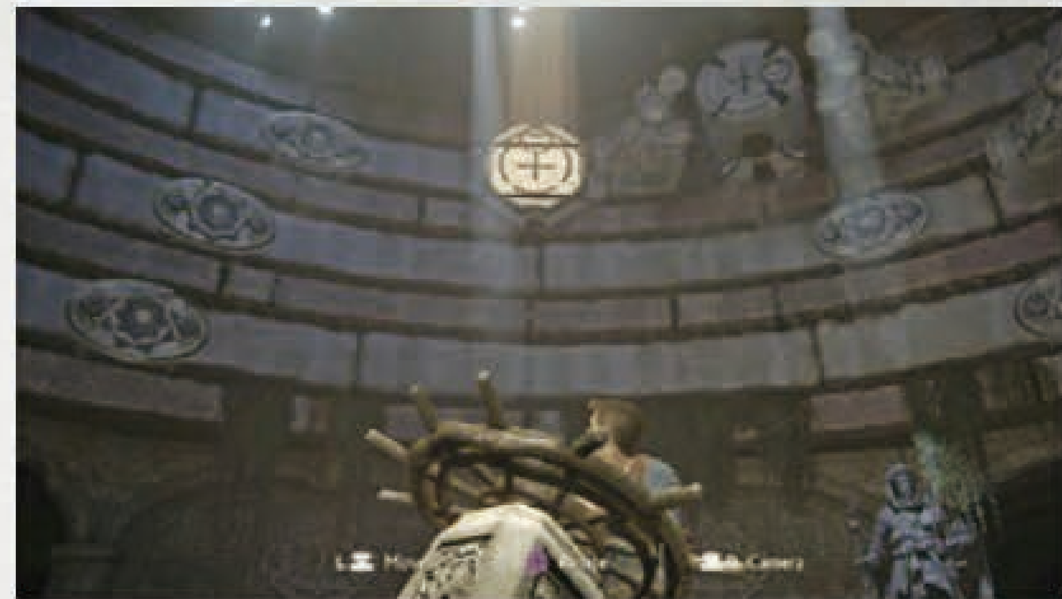
在前方悬崖山姆感叹景色之美后，玩家需要在几个位置进行尝试，寻找惟一的前进道路，而正确的前进道路为在山姆看风景的后方有一颗树，树上有绳索的固定点，然后拉住绳索从悬崖的左侧跳下，在悬崖的支撑柱上可以找到攀爬点，爬到另一侧后再进行两次摆荡就能到达对面，然后在对面用刚才的摆荡点逆时针摆荡就能攀爬离开这个场景。

继续前进，会在右侧看到有一个塔楼，从塔楼的墙壁沿路往上爬，到达塔顶后摆荡到达对面后跳下滑坡前进，在看到高处悬空的摆荡点放长绳索就能安全到达下方。

在下层进行一番探索后，进入前方立着雕像有光照的房间内，调查地上的踏板与山姆一同顶门进入内部，然后调查内部的转盘会触发谜题。这个谜题中，玩家需要转动转盘移动并旋转上方的装置，使得光照的光影与装置上的图案重合，需要注意的是这些装置只有在墙上凸起的位置才能进行旋转，由于有时转动到特定位置旋转 A 装置时，有可能会使已经调整好的 B 装置再次发生旋转，因此玩家需要注意进行移动调整，使得一次只独立调整一个装置。另外，比较特别的是第三层的装置，它除了旋转会发生图案的改变外，移动也会发生一定程度的改变，因此玩家调整装置时要预留一定的移动幅度，让装置移动到目标位置时图案刚好重合。所有三层的图案要求如图所示。









完成解谜后拉动前方机关到达上层，从顶层墙壁上的攀爬点来到一根滑索处，并一路回到进入时停放船只的洞穴内即可。最后回到最初登陆的小岛上，借助人梯爬到埃弗瑞的肩膀上调查望远镜即可。



▲海域地图。

相关奖杯



遛海豚



解锁条件 让三只海豚跟着小船。

获得方法 海豚的位置在地图的左上角，沉船位置的北面。之后仔细观察海面，有海豚跳起来的话就往那里开。海豚跟上后山姆会对话提示玩家，重复三次即可。由于海豚的位置是随机的，因此这个奖杯的获得有点运气成分。



马可·波罗回来了！



解锁条件 在沉船附近的海里玩耍。

获得方法 不得不说制作组真的很喜欢“马可·波罗”这个梗，解锁的位置在左上角的沉船位置，只要在沉船附近跳下海便能听到内森自言自语，之后就能解锁奖杯。这个奖杯一般会在进行本关收集的时候顺便解锁。



收集要素

收集的分布可以参考流程部分的海域地图，以下只给出收集的具体位置。



笔记5：左前方有一个岛屿和一艘沉船，在岛屿的残骸上可以找到笔记。



日志条目9：调查岛屿旁的沉船。



宝藏53：沉船的船舱中，需要潜水才能获得。



日志条目10：正前方的中央岛屿沙滩上有一个十字架，调查十字架。



笔记6：十字架旁边的洞穴里。



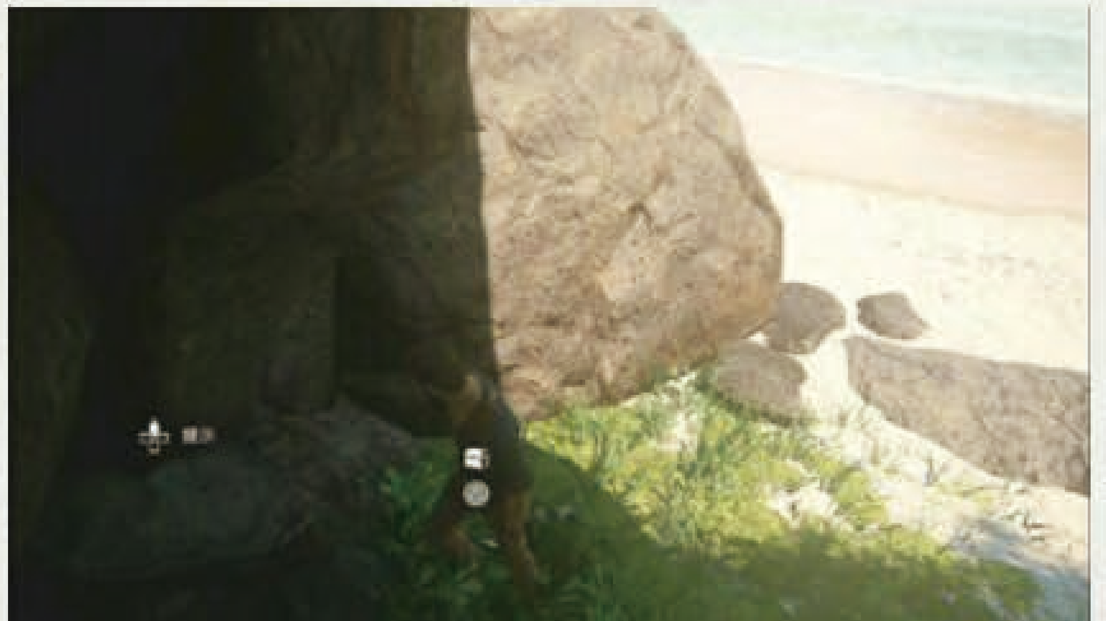
宝藏54：拿到上一个收集后，开着船沿着岛的边缘来到正后方，有一个长满草的海岸，宝藏在海岸上。



日志条目11：在右方有一个坐落着高塔的岛屿（主线流程），沙滩上有一个骷髅。



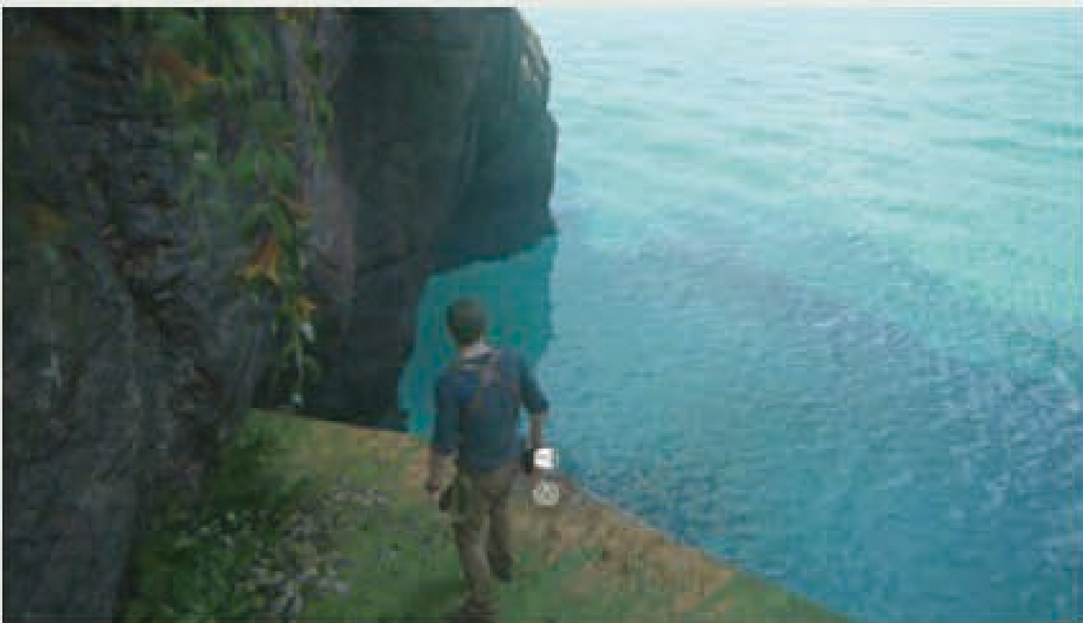
宝藏55：骷髅左边岩石下有一个宝藏。



宝藏56：骷髅左边沙滩尽头的洞穴里。



宝藏57：高塔岛屿背面的岸上。



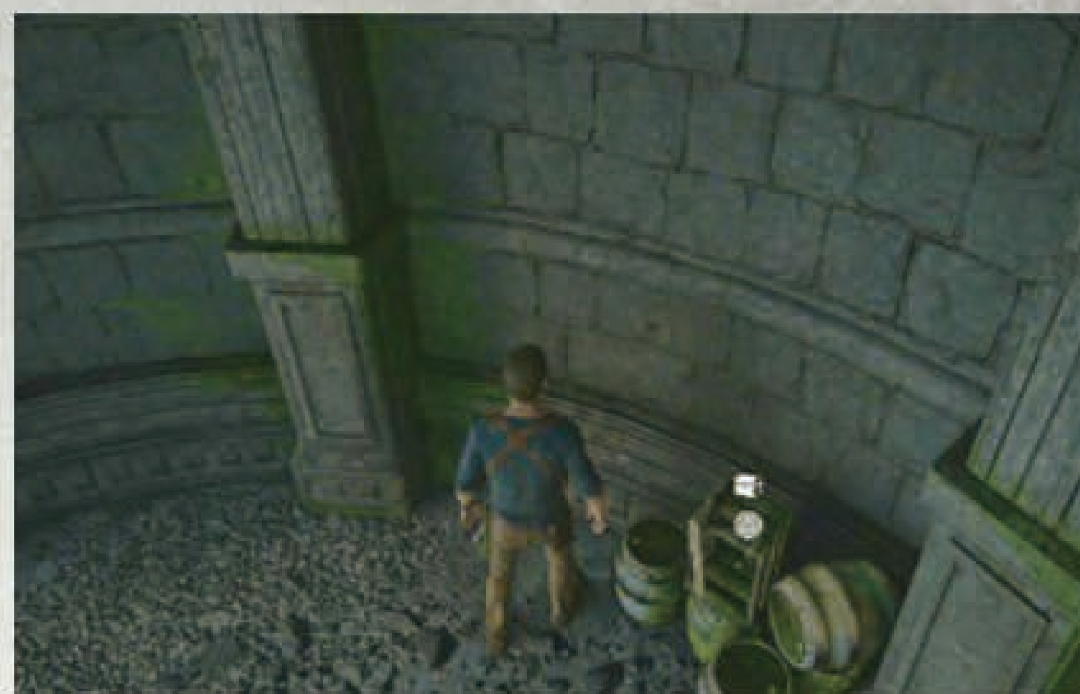
宝藏58：中央岛屿背面的高台上，需要用船作垫脚才能跳上去，主线会经过这里。



宝藏59：在看到被阻塞的入口后，入口右边深处。

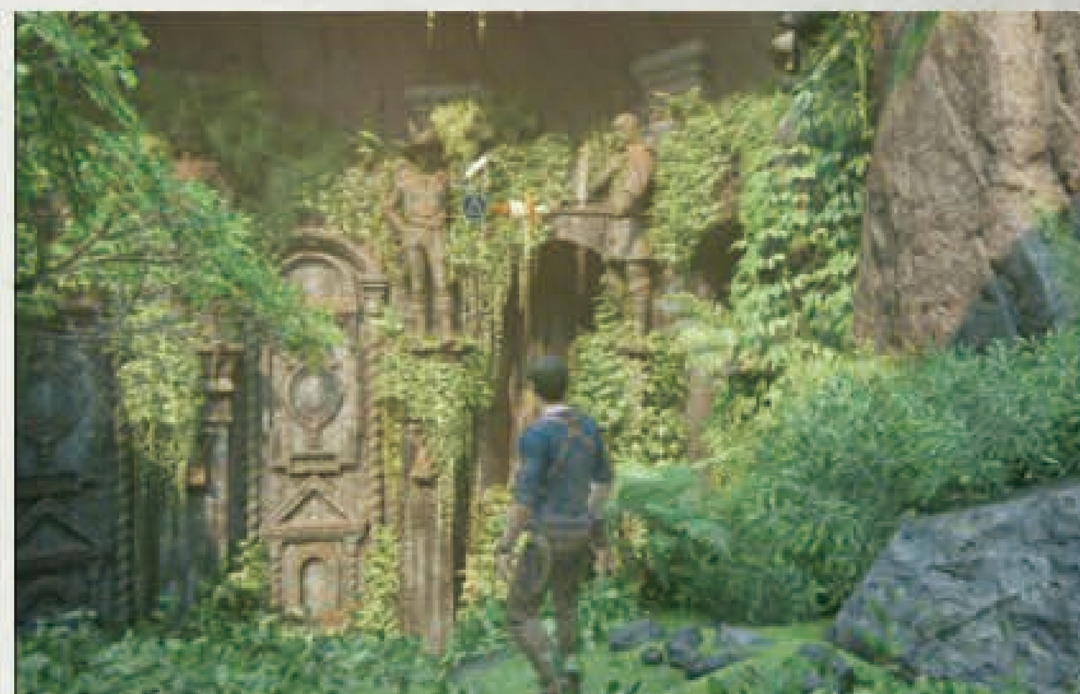

宝藏60：在与山姆分开行动后，跳到对面的平台后，在洞穴里可以找到宝藏（在与山姆汇合前）。

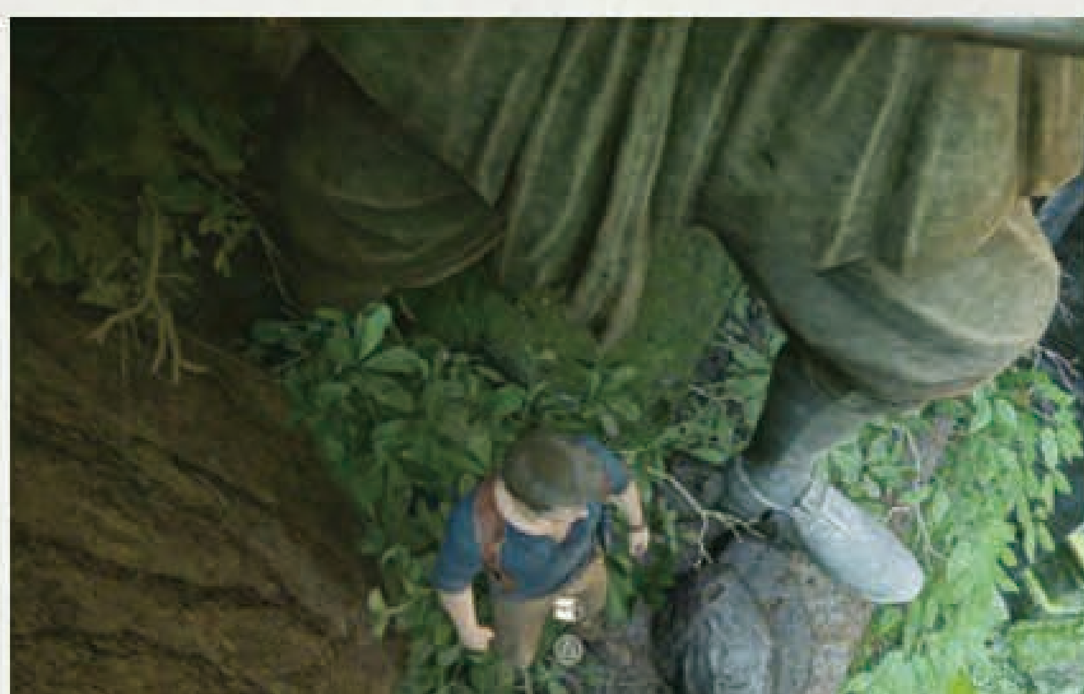

对话12：与山姆汇合后，在悬崖边上有一段与他的对话。

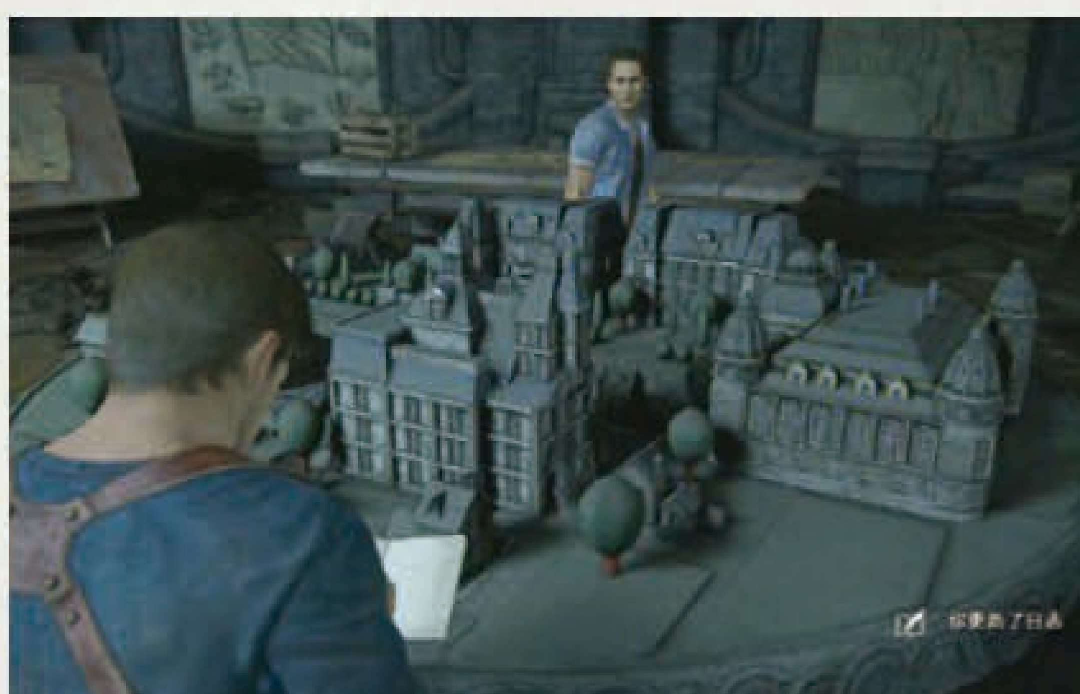

宝藏61：主线来到一座高塔前，高塔的底层。


宝藏62：爬到高塔顶上后利用绳索荡到对面的平台上，先不要沿着滑坡下去，沿着边缘可以攀爬到左方的平台上。

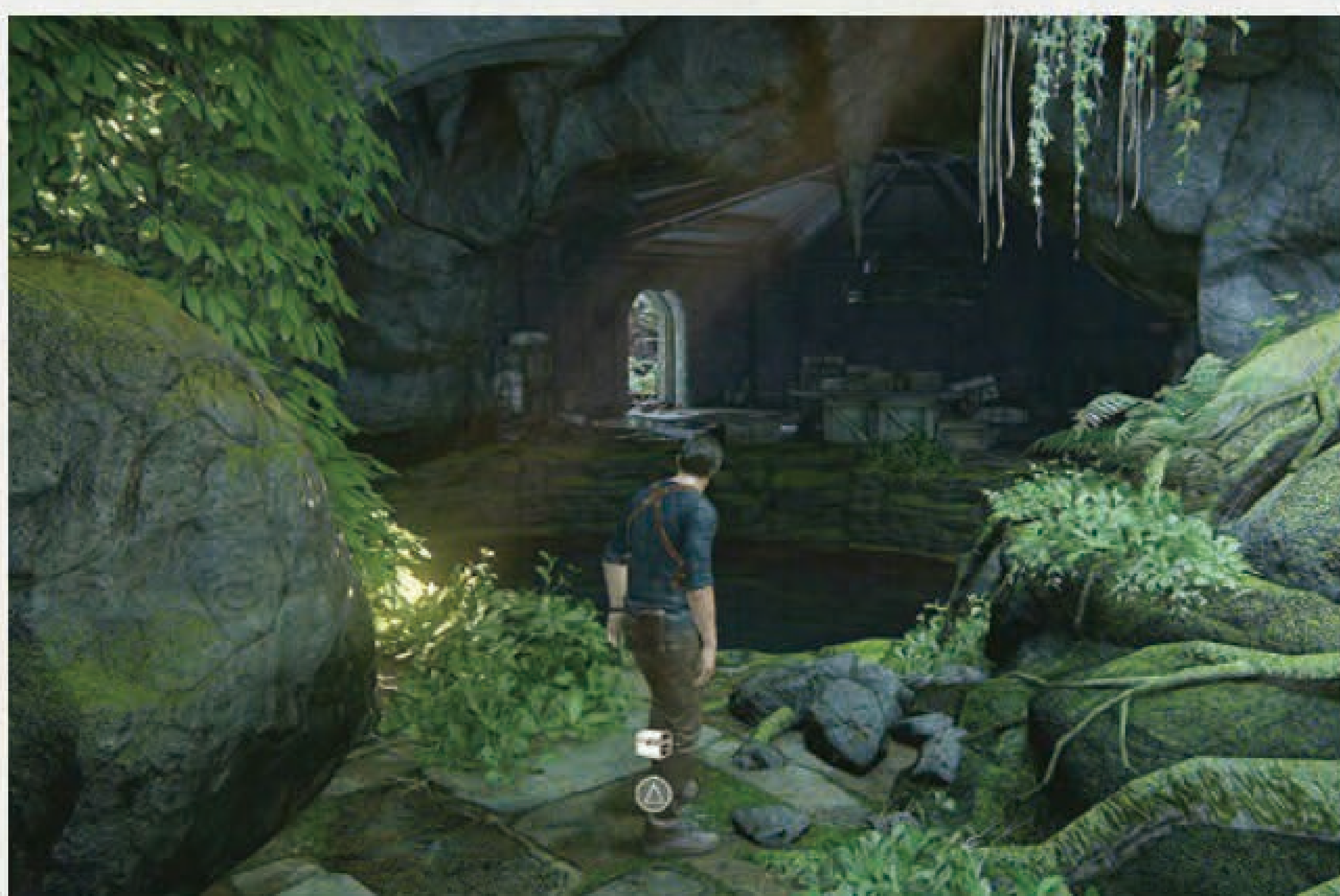

宝藏63：沿着滑坡滑下去后，先不要继续前进，转左来到悬崖边上，仔细观察远方有一个利用绳索前进的地方，跳到平台上就能找到宝藏。


日志条目12：拿到上一个宝藏后，回到刚才的地方，不要沿着滑坡前进而是沿着右边的平台下去，调查远方的持枪雕像。


宝藏64：利用绳索绑上持枪雕像后，荡到雕像处，宝藏放置在雕像的脚下。


日志条目13：来到最底层后，调查其中一个房间中央的一个城市的微型模型。


对话13：将两个房间内所有可调查的东西调查后（箱子、蓝图、模型以及壁画），会触发一段与山姆的对话。


宝藏65：模型所在房间还有一个宝藏，需要游泳才能到达。


日志条目14：在最后艾弗利的雕像前，先不要上去，雕像可以调查。

13. 孤立无援

流程攻略

本章剧情承接序章开始，一开始沿着惟一的路径前走，在一片岸边空地找到空无一物的补给箱后，爬过后方横倒的树干，之后需要在石壁上进行一系列的攀爬操作，但由于石壁太过光滑，因此无法进行跳跃操作，只能通过推左摇杆的方式慢慢移动，到达特定位置后会触发落下到山洞的剧情。

在内森苏醒后离开山洞，接下来的目的地就是远处的巨大瀑布，一路前进在一连串的跳跃攀爬后，会来到靠近最左侧的高处，在这里需要借助上方的摆荡点摆到右侧的攀爬点继续前进，接下来只要一路攀爬摆荡往高处走，就能来到瀑布的顶部。在发现雷夫部队到来的剧情后，在边上找到固定绳索的木桩，然后进行简单的摆荡操作就能到达平台并进入瀑布后的山洞。在山洞内一路前进，通过一段需要低头通过的水路后，在左侧的缺口重新来到户外。在这里观察攀爬点的上方，可以发现一具倒吊着的干尸，接着从攀爬点爬到干尸的上方，将支撑着他悬挂的岩钉拔出后，接下来就可以利用这一把岩钉在跳跃到多孔的墙体表面时按□键插入形成支撑点，随后利用岩钉到达上方并一路前进即可。

继续前进后，会发现雇佣兵部队正在前方巡逻，待他们分开后神不知鬼不觉地进行暗杀是不错的选择，即使触发战斗，也能利用场景中草丛密布以及地形复杂的特点进行战斗。全灭敌人后在上方的独木桥走到对面，然后往下跳到另一边的岩体上，这里的敌人数目很多，而且装备明显比上一场战斗的敌人精良，建议先暗杀部分敌人再开战，缓解战斗的压力。战斗结束后从墙体爬到一根柱子上，并利用摆荡点到达下一个场景，这时再攀上几处岩体就能与山姆重遇。在剧情中找到海盗的线索后，玩家不需要担心走错路，只要跟随着山姆前进即可，来到最后的场景，将上方的推车推下并爬到上方的缺口就能进入下一章。

●一周目惨烈难点

1. 在丛林中的战斗时本作“惨烈”难度的最大难点之一，其原因在于这部分流程很长却只有一个检查点，一旦失败就要重来。敌人的配置也发生了变化，变化大多不值一提但多了一个手持机枪的重装兵。以玩家现在的火力来说，要想解决这货几乎不太可能，因此尽可能采取潜行成为了通过这里的关键。

2. 前半部分的流程比较简单，无论是潜行还是硬干都不难，选择硬干的话可以利用一下这里的地形作为掩护。不过在此之前得先拿把枪，拿下初始地点左上方的敌人是个不错的开局。

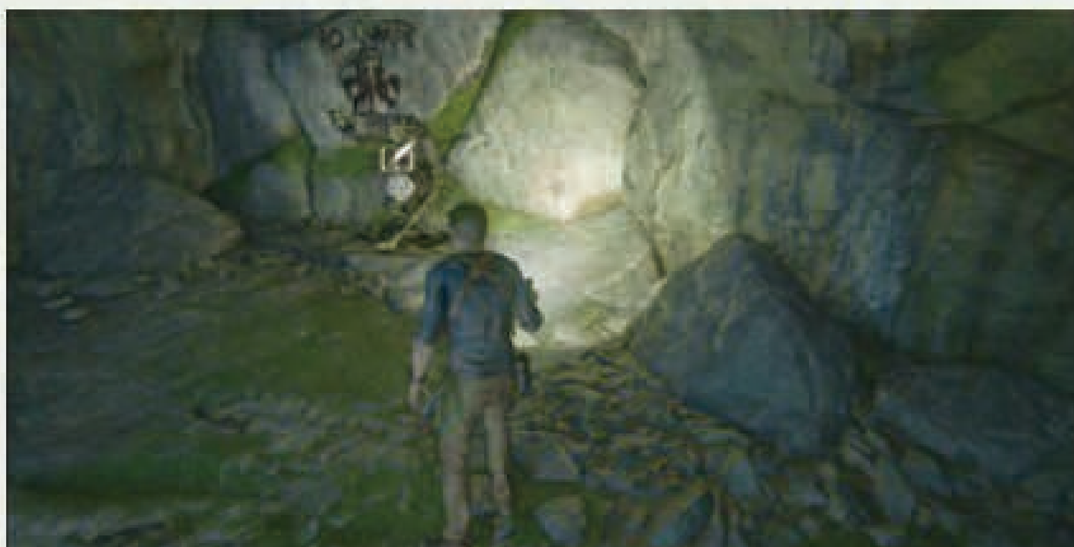
3. 在看到木造的独木桥后，对面的平台会出来两个敌人，而右下方则有一个，利用手雷把平台上的两个敌人一并解决掉，之后利用绳索的下落攻击把下方的敌人解决。接下来便是这里的难点，沿着右方的悬崖一路攀爬过去，之后后方敌人会出现增援，如果弹药充足的话建议利用“挂边打法”清理一下这附近的敌人。放心，后方真正棘手的那几个敌人，特别是那个重装兵并不会过来。

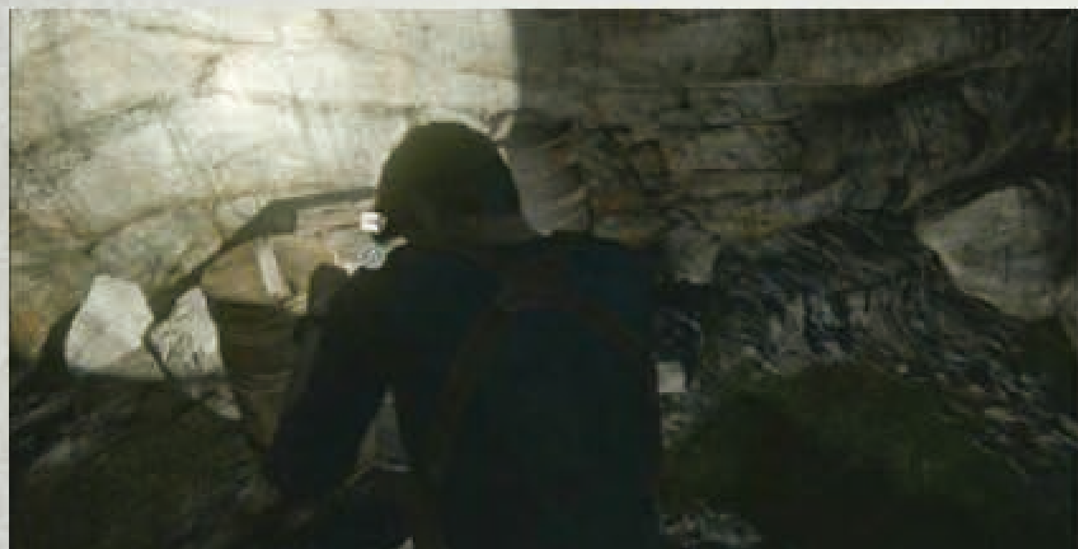
4. 敌人清得差不多时就可以继续沿着右面的悬崖边继续前进了，走到尽头后利用草丛作为掩护，躲开敌人的视线并看准时机跳上平台，之后就可以利用绳索离开这里了。

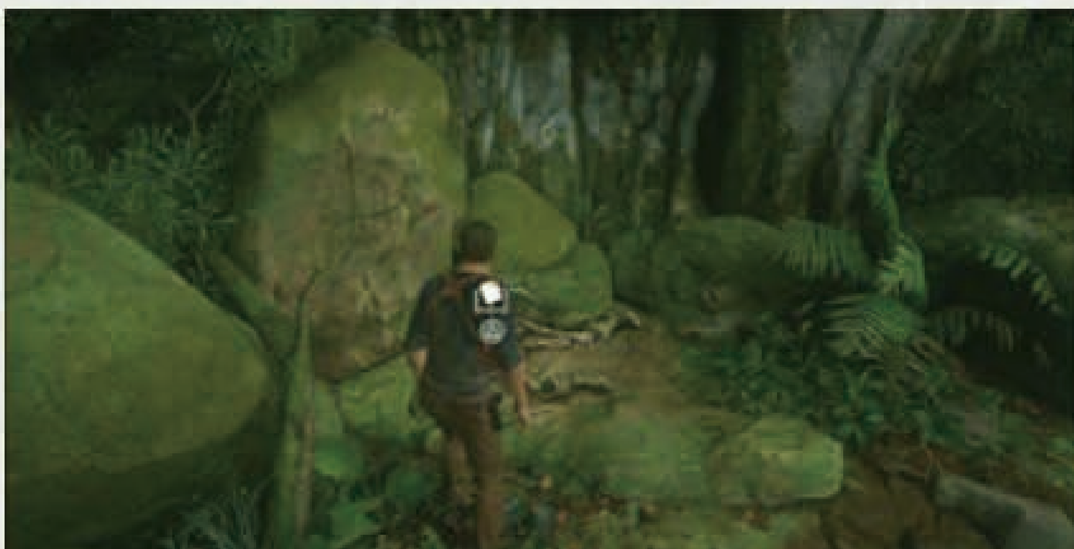
收集要素


宝藏66：在醒来后，操作回复正常后攀爬到的第一块大石壁，宝藏在右方的石壁上。


宝藏67：利用绳索穿越瀑布后，在瀑布后能找到一个宝藏。

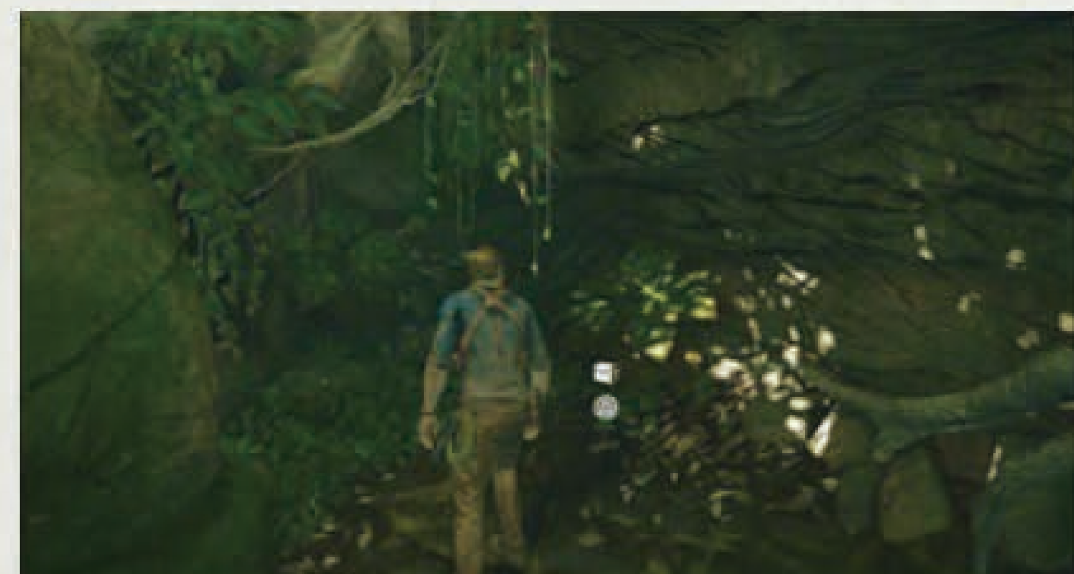

日志条目15：穿越瀑布后，玩家前进必经之路上的骷髅。


宝藏68：取得上一个收集后，玩家需要涉水前进，必经之路上左方能找到一个宝藏。


笔记7：离开洞穴后，在左方的骷髅处能找到笔记。


日志条目16：调查上方吊着的骷髅。


笔记8：在遭遇第一批敌人并利用绳索离开该区域后，下一个区域的骷髅处，相当明显很难错过。


宝藏69：拿到笔记8后继续往左走，在左边小路的深处。


宝藏70：和山姆汇合后，玩家需要蹲着前进，在前进的道路上有一条往右的下路能下落到一个新区域，宝藏在那个区域的下层，同样需要蹲着才能进去。

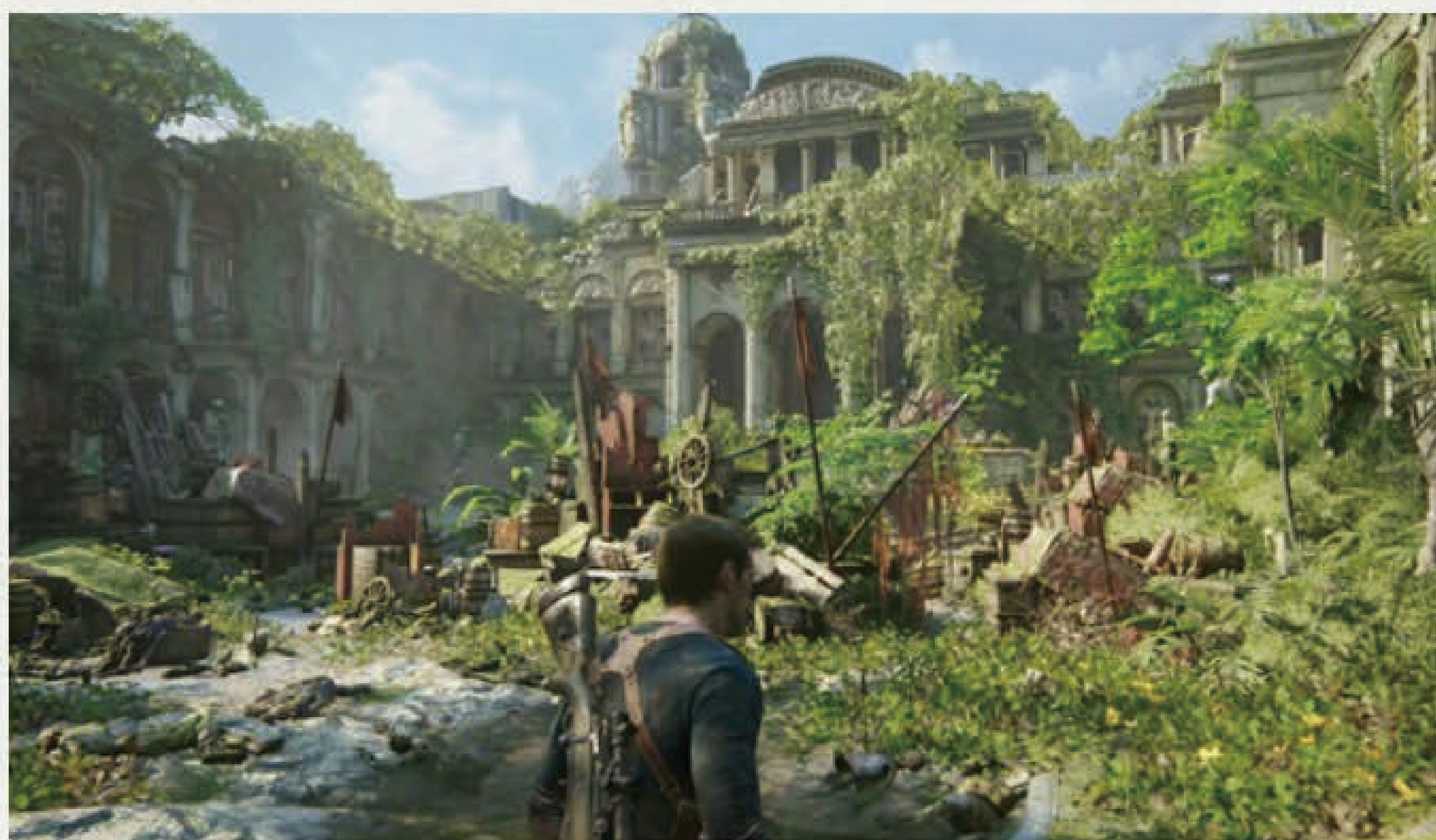
14. 在乐园与我相聚

流程攻略

一开始的这个场景有大量的调查元素，而在场景中一边探索一边前进，直到在下方找到埃弗瑞的雕像，这时在左侧的房屋进入，从梯子的左侧缺口往下跳，翻过一个箱子后，再从灰色木板的底部穿过就能进入地下室之中。

在地下室的的尽头能发现一个摆荡点，用绳索固定后将绳子放到最长来到悬空的下方，通过来回摆荡加速可以跳到又一处殖民地场景中，这个场景中有大量的敌人，这里的战斗需要注意一些房子内可能会冲出近战的敌人，另外还有手持霰弹枪的装甲兵，建议在较远的位置削减敌人的数量再慢慢推进。全灭敌人后，在正前方的建筑往上爬，在爬到顶部时不远处会再次出现类似的敌人配置，将他们清理掉之后，再利用摆荡点到达他们所在的位置，并从一旁的房间跳下离开这个场景。通过一系列的栏杆攀爬以及建筑外墙的攀爬，会再次来到与刚才类似的危楼场景，需要注意的与刚才一样，同样是全灭敌人然后摆荡前进的套路，惟一不同的是这个场景有比较多的边缘可以进行边缘暗杀，各位不妨好好利用。全灭所有敌人后，在红色外墙区域尽头的一个斜坡下方搭人梯将山姆送到上方再攀爬而上，随后从布满青苔的木板往右移动就可以攀爬到另一边。





在推开另一侧是悬崖的门后，从一旁的木板往外走，然后一路从外墙爬到塔楼顶部，在顶部摆荡到对面，就可以从前方一个打开的窗口处进入白色建筑，再借助两次连续的摆荡后，就能滑坡来到新的场景，在这个场景楼梯正对着的墙角缺口往外走，会来到目的地前的庭院，最后进入前方宏伟建筑内，拉动门前的机关进入宝库就能结束本章。

●一周目惨烈难点

1. 从绳子荡下来后便是这个章节的第一个潜入部分，在最高难度下，硬干的难度远低于潜行。先利用潜行把开始位置对面平台的敌人以及建筑中二层的敌人给解决掉，在解决后者的时候小心不要被远方的敌人看到了。

接着往下来到底层，右侧的走廊是个极好的防守地点，玩家在这里配合NPC可以很轻松地把敌人一一解决掉，玩家只需要注意不要被后方的敌人包抄即可，不过一般而言只要玩家解决了上文提到的两个敌人并不会出现这种情况。另外还有一个拿着霰弹枪的重装兵，别忘了留几个手雷给他。

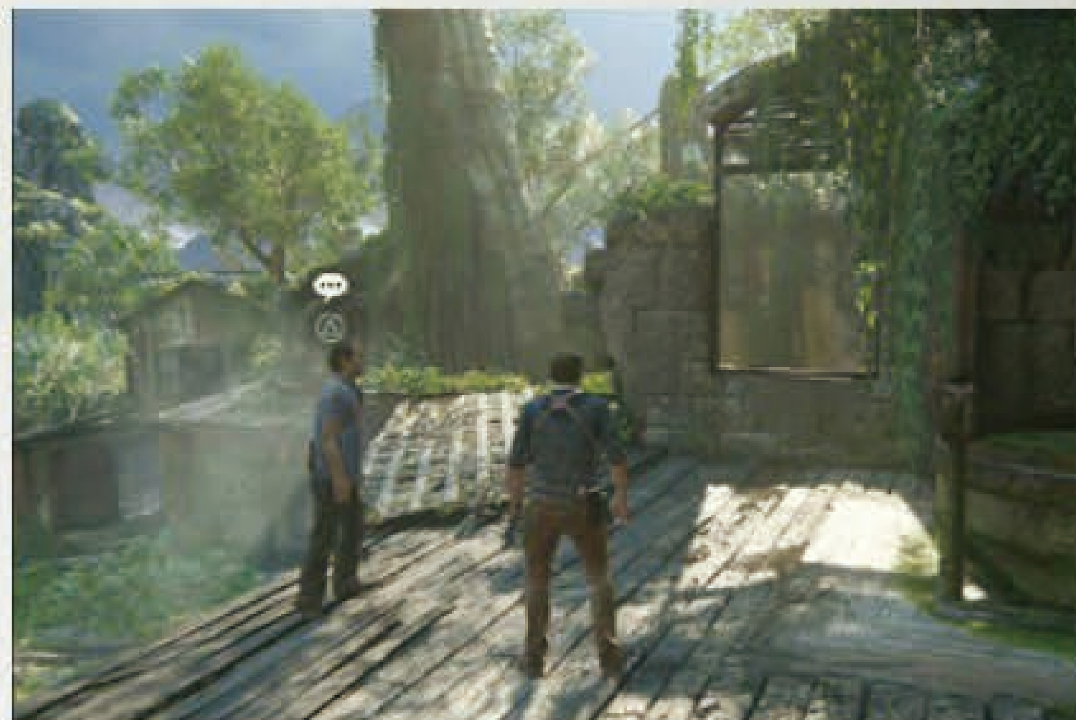
2. 爬上塔后会遇到第二批敌人，不过棘手的也只有两个狙击手而已，不难解决。

3. 本章节的第二个潜入部分难度不高，利用开始位置右方的绳索爬到建筑上层可以解决一个敌人，之后利用草丛和外延墙壁沿着场景最右方一路方前进即可。沿着墙壁一路攀爬便能看到对面的目的地，观察杂兵的动向爬到对面平台。躲在草丛后继续观察敌人动向，之后和山姆跳上墙壁后就可以安全离开这里了。

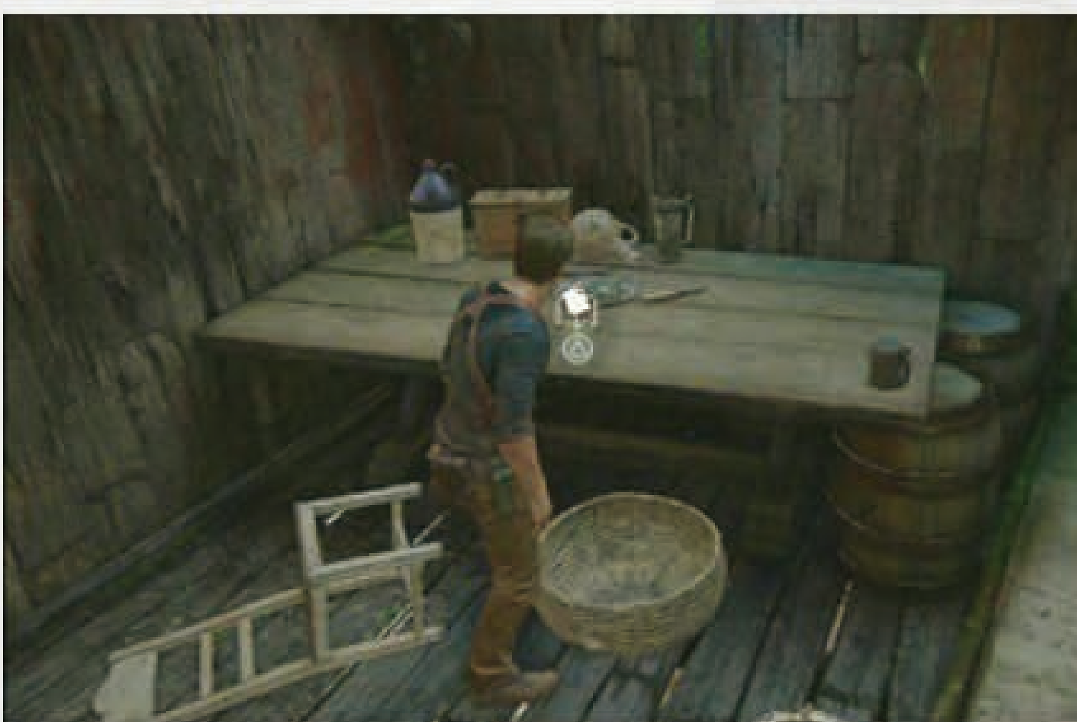
收集要素



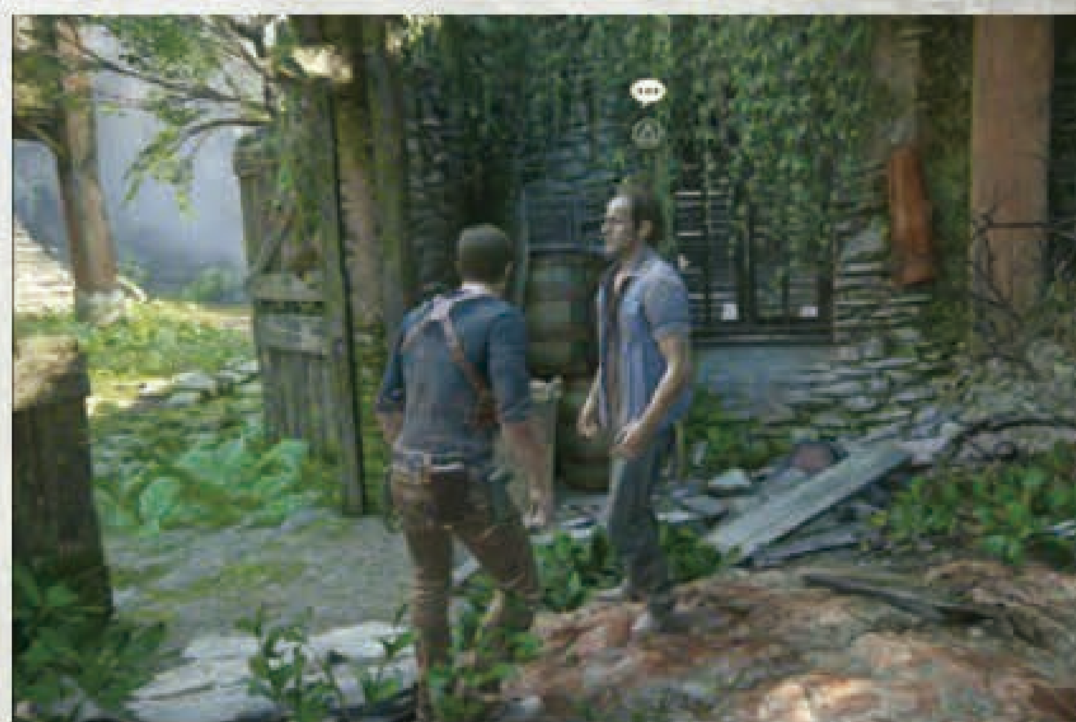
宝藏71：章节开始后先不要下去，往右边的窗户处攀爬过去，宝藏在推车处。



对话14：跳下去后能触发一段与山姆的对话。



笔记9：右边有一铁匠铺，二层房间的桌面上。



对话15：调查铁匠铺一层的海盗剑，之后会触发与山姆的对话。



对话16：场景左侧酒吧二层，调查椅子能触发一段长对话。



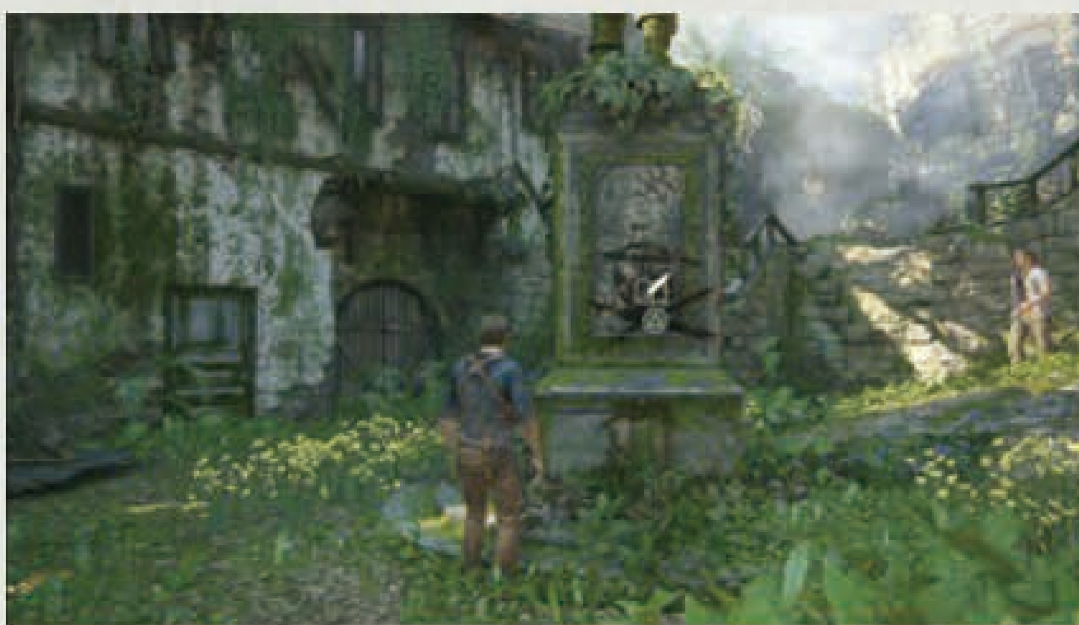
日志条目17：调查右侧马坊的马骨。
对话17：取得上一个条目后，会触发一段对话。



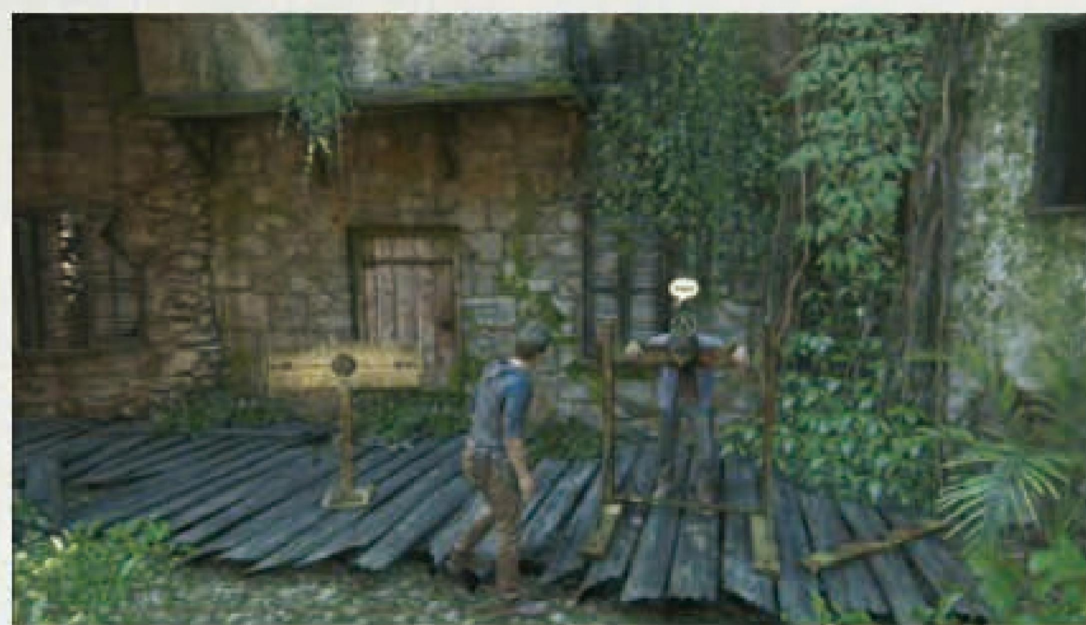
日志条目18：调查马坊右边的石碑。



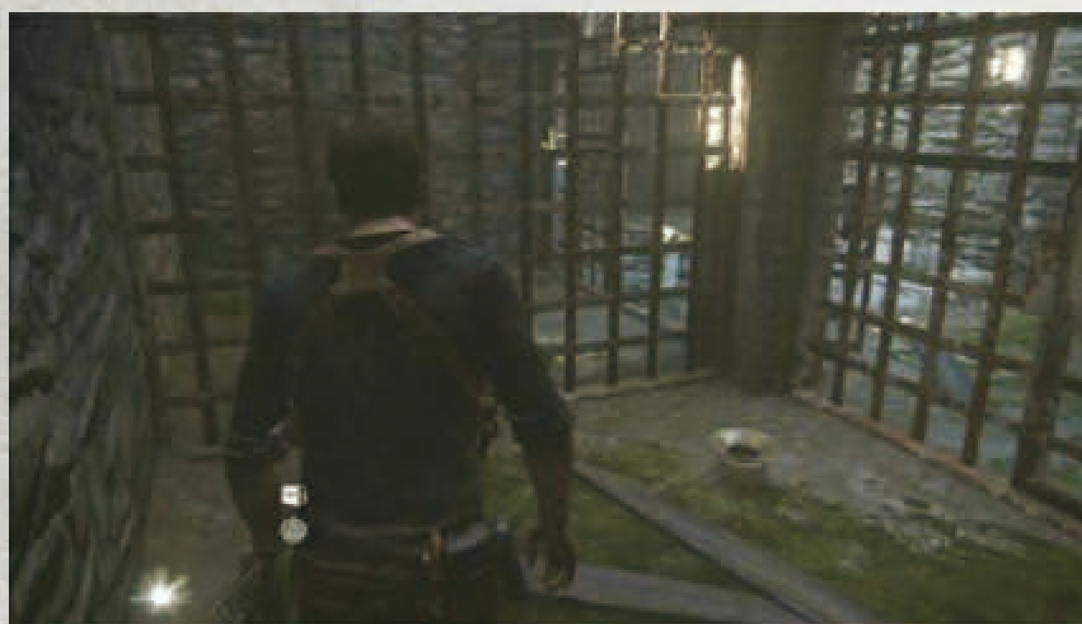
宝藏72：石碑后的商店一楼。



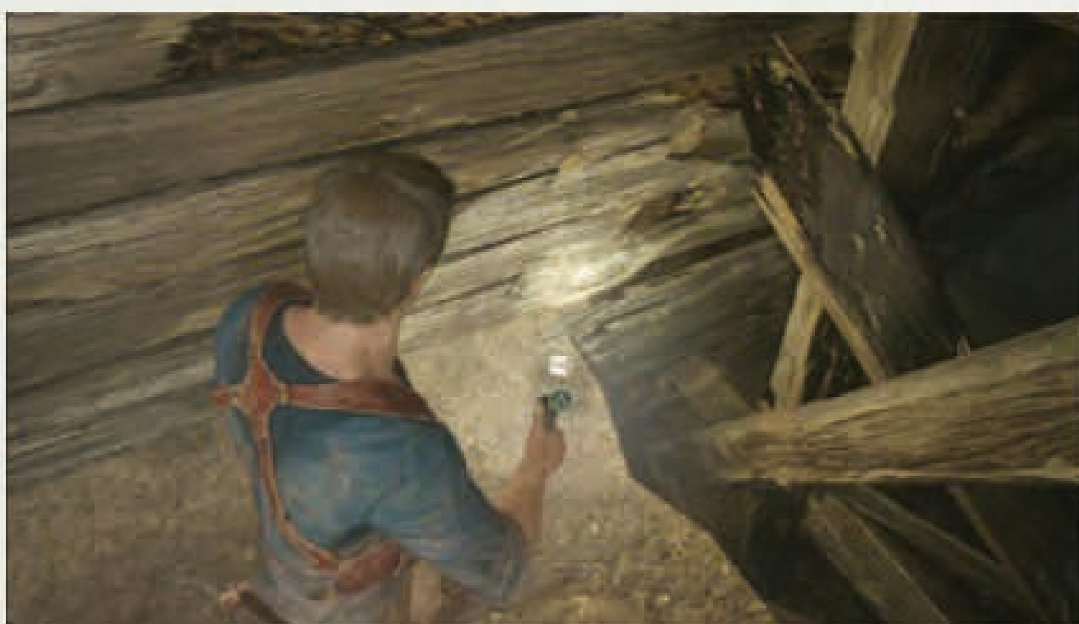
日志条目19：接着继续前进，调查路上的海盗雕像。



日志条目20：雕像后有一个执行刑罚的装置，山姆会过去“感受一下”这个装置，和他对话后就能获得这个条目。
对话18：和上一个条目同时获得。



宝藏73：在雕像后方监狱的牢房里。



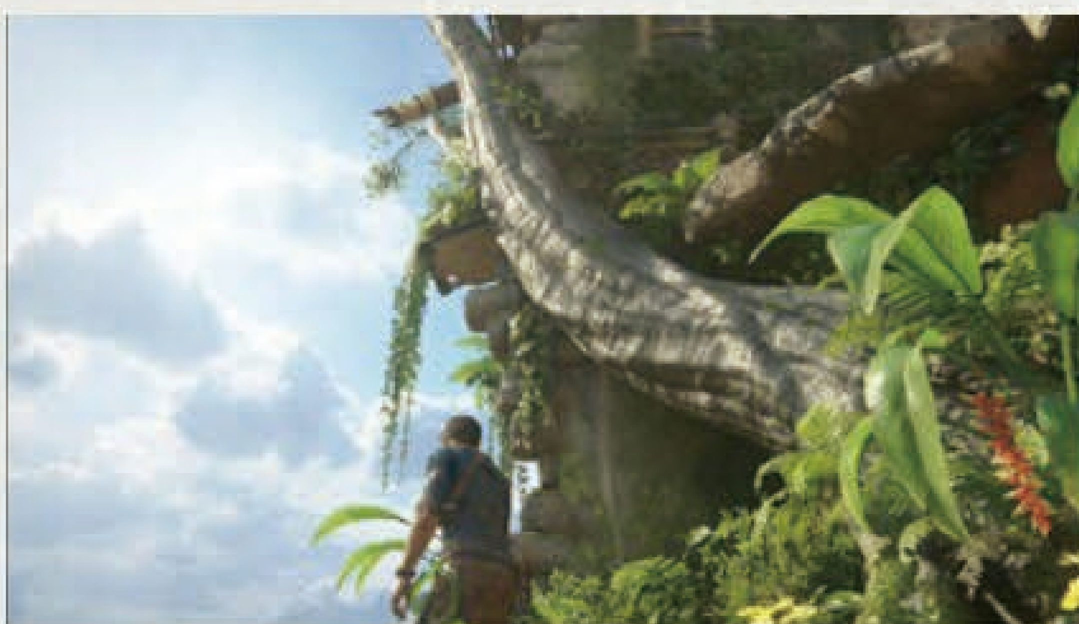
宝藏74：从黑暗的洞穴里沿着梯子往上爬，在右方岔路的尽头。



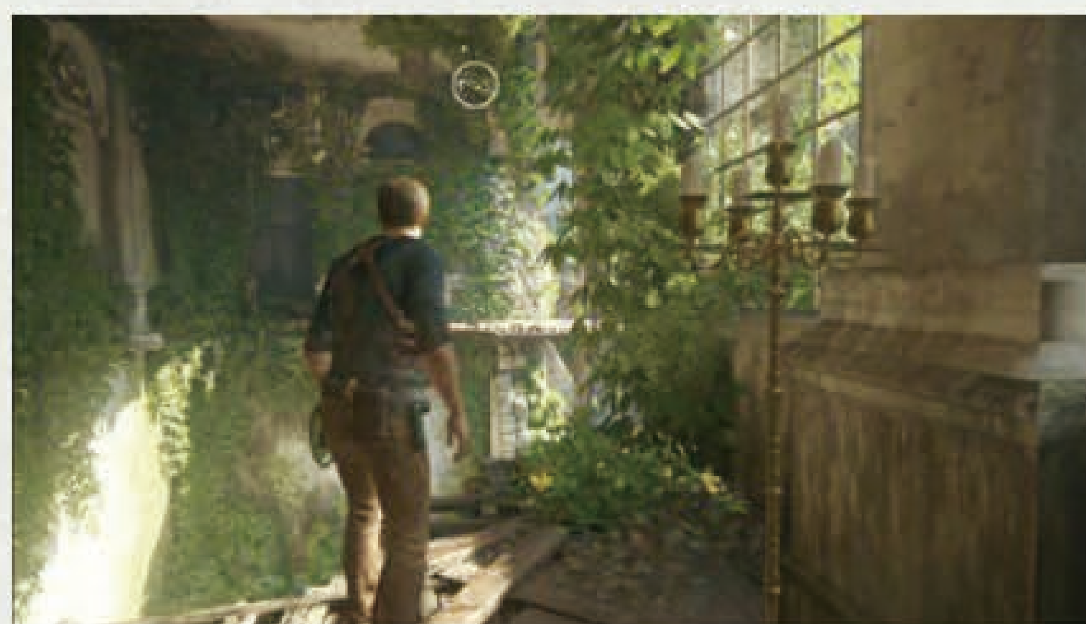
笔记10：在遭遇敌人后来到下一个场景，笔记在玩家刚进入场景的桌子上。



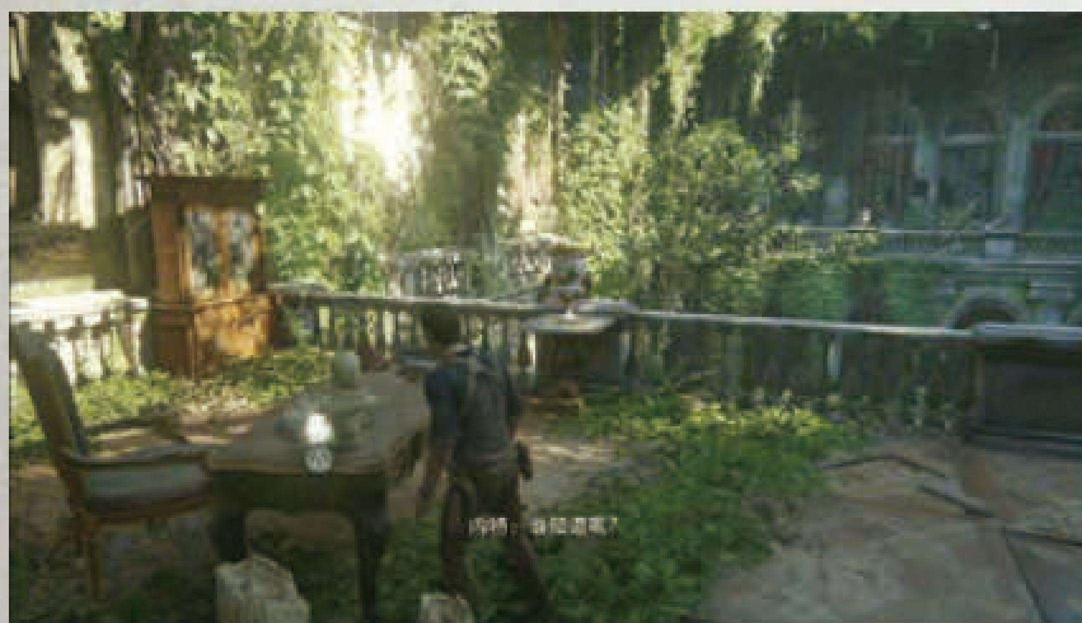
宝藏75：取得上一个笔记后往左边的墙上爬，很容易就能找到宝藏。



宝藏76：再次遭遇敌人并来到下一个场景，玩家会看到一座别墅。在进入别墅之前，往右边边沿往下爬，有一个可以用绳索前进的地点，利用绳索过去后能找到宝藏。



宝藏77：从破窗进到别墅后，利用绳子荡过去后左边有一个房间，宝藏在房间内。



宝藏78：来到大厅后，宝藏在二层的桌子上。



对话19：来到庭院后能触发一段与山姆的对话。



宝藏79：庭院右侧的障碍后。

15. 莱博塔利亚的盗贼们

流程攻略



一开始可以在被毁坏的宝库内四处探索，不一会儿山姆会表示找到了线索，然后到他身旁与他对话就能触发剧情。剧情过后，山姆会表示找到离开的方法，随后他会将吊灯升起，这样一来吊灯就会成为了绳索摆荡点，在爬到绳索上后进行最大幅度摆动，这样可以跳到前方的锁链上，再通过锁链跳到墙壁上的油画上方就能沿路从左侧攀爬离开。

回到室外后，从左上方的窗口爬到内部，沿着楼梯走来到上层，会发现上方的绳索摆荡点，但这时并不能直接将绳索抛上，而是需要跳到墙壁的攀爬点上才能将绳索抛上，再利用绳索的回收就能找到通往顶部的攀爬点。进入顶部的阁楼后，将山姆顶到上方，然后借助山姆推下的垫脚点爬到上层并用梯子从顶部离开即可。

在墙外慢慢往下爬的过程中，会遭遇敌人的攻击，接下来就是一大段往下移动同时秀画面的大场面，在掉到塔楼下时楼面会发生坍塌，在落地的过程中记得投掷绳索，然后与山姆一同回收绳子往上爬在坍塌地面上继续前行，遇到左侧出现重甲兵敌兵扫射时不要理会，直接往前走撞门离开，在第二扇门前遭遇炸弹发生坍塌后，在滑坡时跳到对面的墙壁，沿墙壁回到上方的室内就能触发再次遇到娜蒂恩的剧情。

这一次与娜蒂恩的战斗仍然是走走过场，因为即便兄弟双人上场也根本不是她的对手，在被娜蒂恩摔到墙外后，重新沿右侧爬到回室内上方跳到娜蒂恩身上就能触发剧情结束本章。

收集要素



日志条目21：调查场景中央的雕像头部。



对话20：上一个收集左边区域有一段与山姆的对话。

笔记12：同上。　笔记13：同上。



对话21：调查场景一定次数后，会触发与山姆的对话。



宝藏80：场景中有一个倒下的书架（必经之路），书架下有一个宝藏。

●一周目惨烈难点

逃亡部分只要逃就可以了，不过在“惨烈”难度下还是需要注意一下的，在走廊逃跑并和位于走廊尽头的山姆合作开门的流程中，直接冲过去可是会死的，利用翻滚快速前进吧，开门的时候玩家会进入无敌状态。后面的开门环节中别忘了按○键躲开手雷。

相关奖杯



和平解决



解锁条件 在章节“孤立无援”之后直到藏宝库之前不杀死任何人。

获得方法 海玩家需要从第十三章“孤立无援”到第十五章“莱博塔利亚的盗贼们”开头，中间的所有战斗都不可杀人。不过由于不需要玩家不被发现，因此难度不高。调成“探险家”难度挑战即可，具体路线可以参考上文“惨烈”难度难点部分，另外值得一提的是，敌人被友军杀死（例如手雷或者榴弹炮）的话也算是杀人，但山姆（随行 NPC 杀人）却不算在内。

16. 德雷克兄弟

流程攻略

镜头一转，玩家会承接第一章的剧情再次回到内森和山姆的童年时代。进入庭院后，往左侧桥梁下方的通道走，这样就可以和山姆一同进入大宅之内。在大宅内的流程可调查的要素很多，但单就流程而言，玩家只需要跟随山姆前进即可，但还是建议玩家多探索场景，进行收集之余欣赏游戏精致的场景设计。一路穿越数个场景后，会来到正门所在的一楼大厅，这时与山姆沿楼梯走到二楼调查，可以发现所有的门都被锁上，接下来山姆会发现一个可以通往另一侧的通风口。





想要进入通风口，首先要走到大厅壁炉右侧的书架，与山姆合力将书架推到右侧的窗户前，这样就可以利用书架垫脚爬到最上方，从而到达通风口所在的位置。通过通风管道来到另一侧后，在房间角落的桌子上可以找到开门的钥匙，用钥匙打开大门后，走到二楼窗户一旁的房间开门，调查办公桌下方的文件盒后就能触发剧情。

剧情过后，要跟随山姆从警察的包围下逃脱，在这里无论无论是攀爬部分还是地面逃脱部分，只要走山姆走的路就不会被抓住。

开篇
探险日志
寻宝心得 GUIDE
历史文献

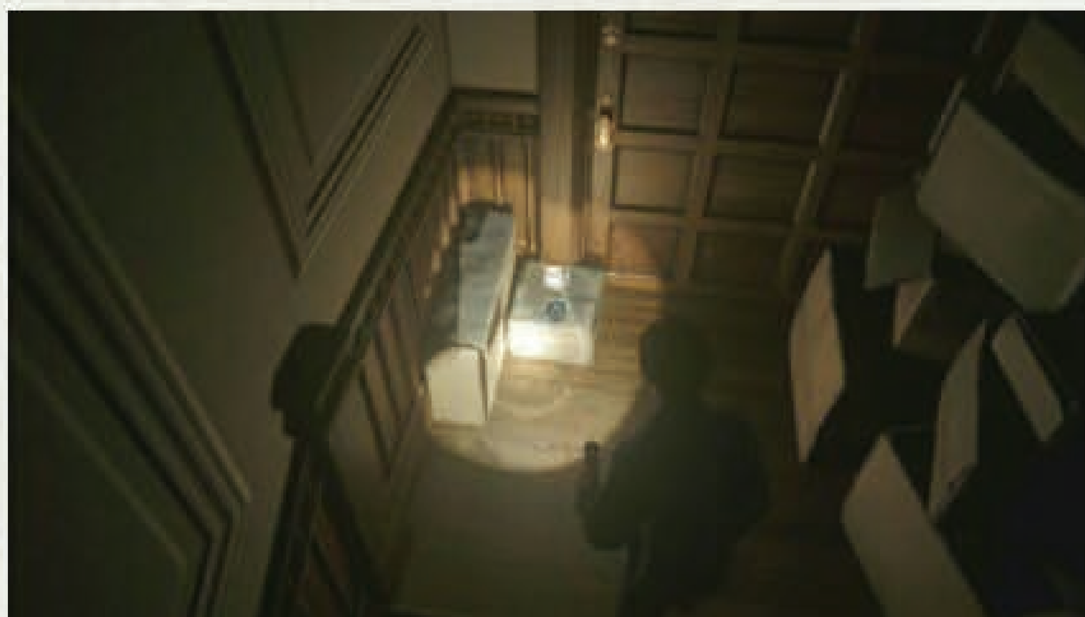
收集要素



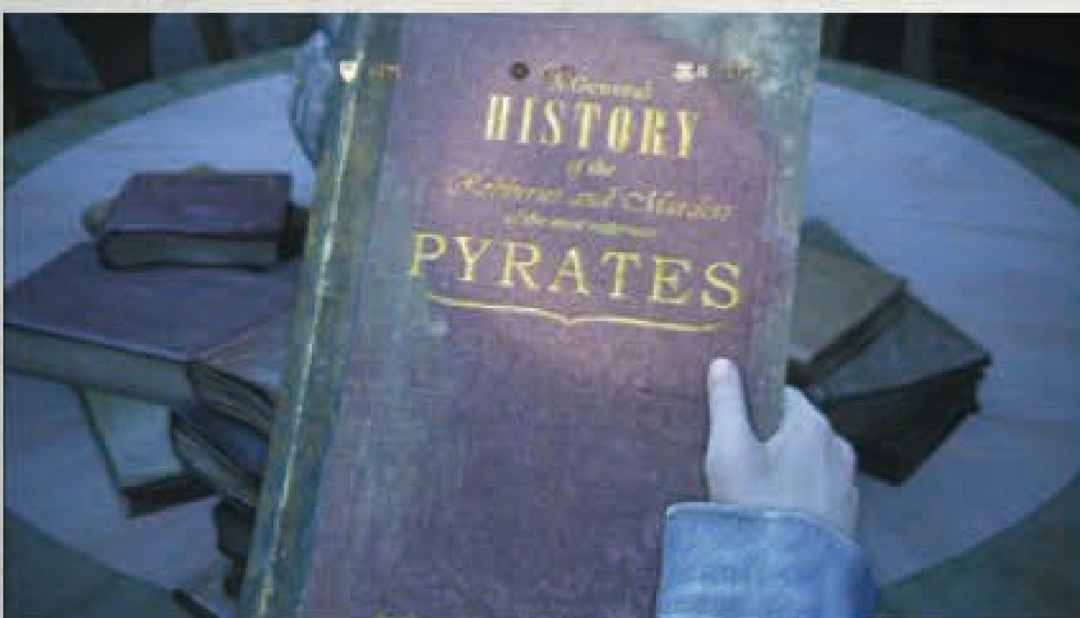
宝藏81：初始位置右侧喷水池旁的板凳旁。



对话22：进入别墅后，从阁楼下来后左边会有一扇可以打开的房门，进门后调查桌面的物品会触发一段与山姆的对话。



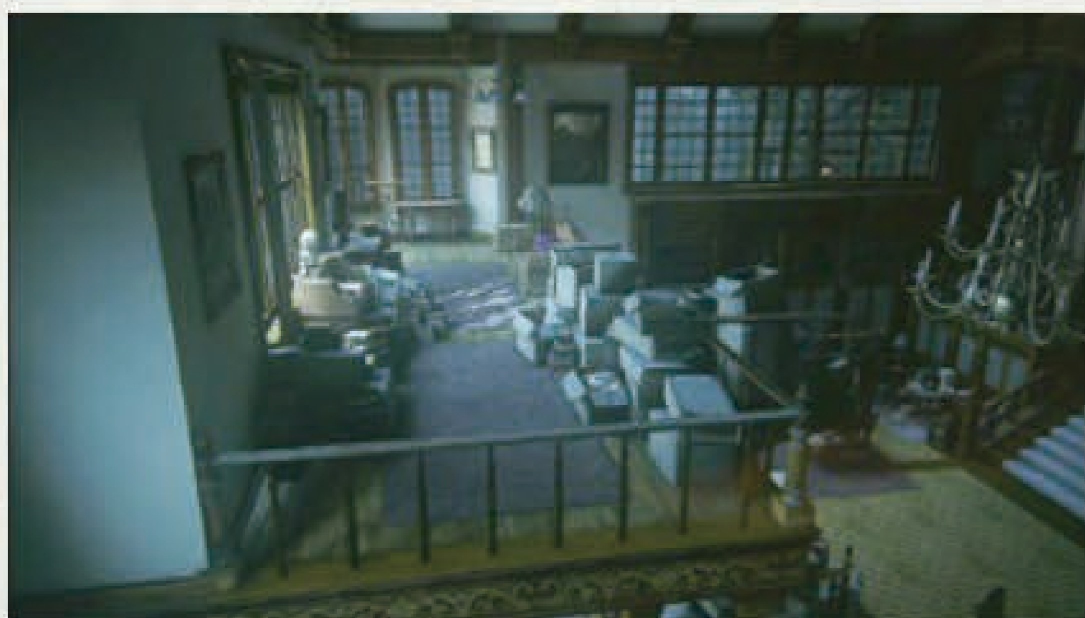
宝藏82：在触发发现木乃伊棺材的动画后，在这个房间右后方的楼梯上能找到宝藏。



对话23：进入别墅大厅后，大厅后方的房间里能找到一本《臭名昭著之海盗的恶行通史》，调查后能触发一段与山姆的对话。



对话24：上一段对话结束后立即触发，这个对话会在山姆离开房间后消失，因此在触发对话23前先等一下山姆进房后再触发。



宝藏83：在和山姆“自拍”后，玩家需要爬上书架，爬上书架后先不要急着前进，跳到反面的二层可以找到宝藏。

17. 无论是好是坏

流程攻略

与伊莲娜一路前进，来到一个无法登上的泥坡时，在一旁角落能发现断掉的梯子，将伊莲娜顶上去后从放下的梯子往上爬，再从水流左侧的岩体往上爬，之后直走就能看到升降机。要到达升降机，首先从靠近升降机位置的圆形石头往上跳再往后方的石头跳跃，然后跳到左侧有多孔墙壁的位置顺势攀爬到更上方，在上方水流左侧的悬崖边缘能发现又一道断掉的梯子，将伊莲娜顶上去后，她会推下一个木箱，在这里用绳子勾住木箱，然后将木箱拉扯到水流中央的石头附近，借助木箱垫脚就能攀爬到该石头的攀爬点上，继续前进通过独木桥后，走到前方的木桥跳跃到对面时木桥会断裂并滑坡而下，只要就掉落前抛出绳索就能从左侧爬到升降机下层，到达该处等待伊莲娜放下升降机并跳到升降机外围，但升降机在小幅度爬升后会停下，这时从左上方惟一的路一路返回上层，在最后的跳跃部分会遭遇敌人的攻击，果断跳到对面与其肉搏即可。


就像明信片一样。

解决两名敌人后往左侧走，从岩石上的攀爬点往上爬，跳跃来到卡车所在场景后会发现大量的敌人，这里的战斗难度不高，注意优先解决狙击手和霰弹枪装甲兵即可。取得卡车后，从进入此场景时左侧流水一旁的石拱门处离开，之后的驾驶流程只要一路往水流的上游走就能发现第二座升降机。



要启动这座升降机，首先要拉出越野车的绞索，手持绞索从水车左侧的缺口跳到对面的平台，然后将该平台上的红色支柱用绞索固定，当伊莲娜将支柱拉断后，掉落的瓦砾上方会出现新的通道，从该处配合岩钉爬往上爬，拉动推车垫脚到达上方后，翻出窗户在墙壁外围移动就可以来到水车旁边的位置，在这里稍作等待后伊莲娜会帮我们拉动下方的装置使水车停下，这个时候跳到水车上并从独木桥来到对面，就能将本来分离的齿轮前推与水车咬合从而启动升降机。在升降机启动后要迅速往升降机的位置跑，在抓住升降机一同上升的过程从四面八方出现敌人，在这里要注意利用升降机顶部的掩体以及抓住升降机边缘在面与面之间移动来躲避。将这个区域的敌人清理掉，然后跳到水流开始落下的最高处平台，利用悬空的摆荡点摆荡到另一侧就能与伊莲娜重新会合。

再次进入驾驶部分时，需要注意避开湍急的水流往上开，在横跨水流时则需要在上游利用水流到达对岸。来到关闭的泄水闸前，从左侧的石头往上爬，然后摆荡到中央断桥之上就能找到其中一个泄水闸的开关，将其升起后往右侧爬就能找到开启前进道路的第二个泄水闸开关。进入泄水闸的另一侧后，需要在前方的断桥加速冲到对面，而想要有足够的速度，就需要从通过泄水闸时右侧的斜坡往上走，爬坡时注意尽量开在石头上避免泥泞，最后绕圈走到另一侧的斜坡直冲而下即可。随后一路往上走就能找到第三座升降机，这座升降机并不需要复杂的操作，只需要和伊莲娜一同顶起入口，进入后开启机关就能顺利启动。

从升降机离开后继续往高处开，在一处过桥场景时会再一次发生断桥事故，只要在掉落瀑布前抛出绳索即可，但注意这里要迅速摆荡，否则支撑摆荡点的树木会发生掉落。继续前进，在一条水流的位置利用左右两侧的岩石的攀爬点以及落差可以找到前进的路，通过一个小山洞后会发现不少被吊在半空的处刑笼子，在这个场景走到上方的木板跳到对面的笼子上，再从笼子跳到平台上前进即可。

●一周目惨烈难点

1. 夺回车子的部分又是一可以利用“挂边打法”的好机会，不过在此之前先把对面平台的两个敌人按杀掉并捡取他们的弹药以及附近石块上的两个手雷。

捡完补给后观察敌人的动向，之后趁机利用滑坡滑到下方，速度快的上面的敌人并不会发现玩家。然后沿着边沿一直往右爬，爬到尽头后就可以开战了。在开打之前可以利用暗杀和手雷先解决几个敌人。准备就绪后就可以开战了，在这里开打的好处是可以躲开上方敌人包括狙击手的攻击，更重要的是，上方平台的机枪塔也不能打到玩家。

2. 升降机的战斗是本章节的最大难点。初始位置的左方会有一个狙击手和一个杂兵，而右方则有一个杂兵，优先解决狙击手后迅速解决其他敌人。接着玩家的右前方会出现两个敌人，解决后左边远方的平台还会出现两个敌人。之后立即往升降机的右方前进，这时升降机的左方会出现三个敌人。解决后立即跳到刚才狙击手所在的平台并捡起他的狙击枪，现在可以暂时喘口气了。

由于敌人是会随着升降机的上升逐步出现，因此消灭敌人的速度必须要快。之后正上方的平台上会出现数个敌人，其中一个人会穿着防弹衣，利用刚才获得的狙击枪迅速解决这个敌人。之后的杂兵利用挂边打法慢慢消灭干净。值得注意的是，在左方的平台上还有一个拿着榴弹炮的敌人。

敌人清的差不多后就可以跳到刚才防弹衣敌人的平台上，这里是一个检查点。之后的战斗有多种打法，挂边还是直接冲上去打都可以。选择后者的玩家建议先把拿着霰弹枪的重装兵解决再上去。

相关奖杯

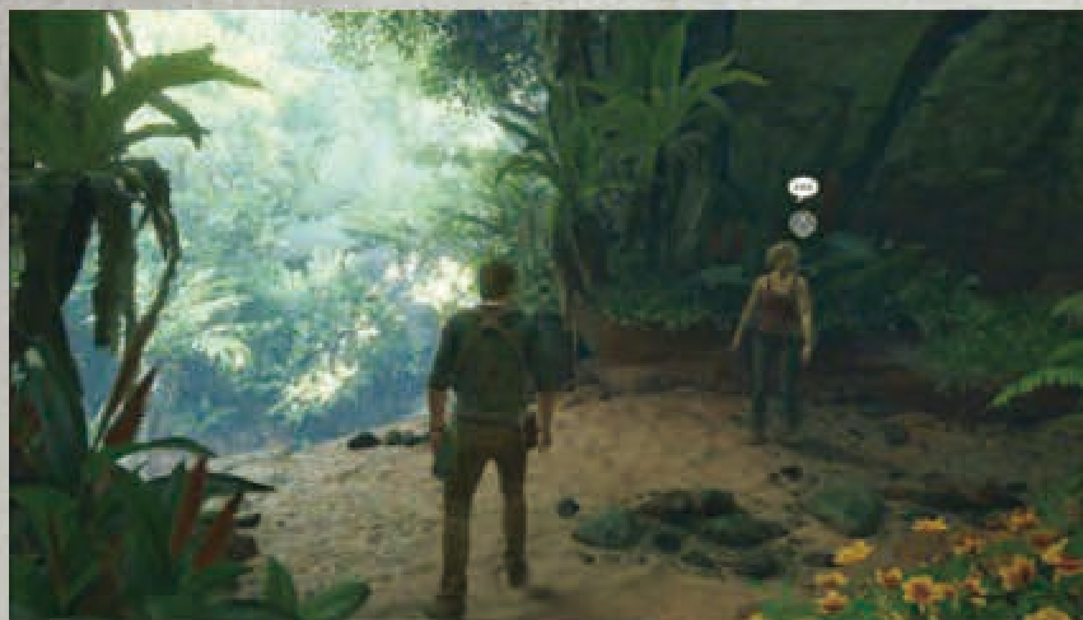
 **油门踩到底!** 

解锁条件 和伊莲娜驾驶吉普逃跑，不撞到任何敌人。

获得方法 潜入路线同样可以参考上文惨烈难度难点部分，从右侧的边缘一路爬过去可以在上车前达成“完美潜入”。和之前另一个类似的奖杯“和平解决”不同的是，如果NPC杀人了或者在逃脱的过程中开车撞死了敌人的话，这个奖杯将不能解锁。



收集要素



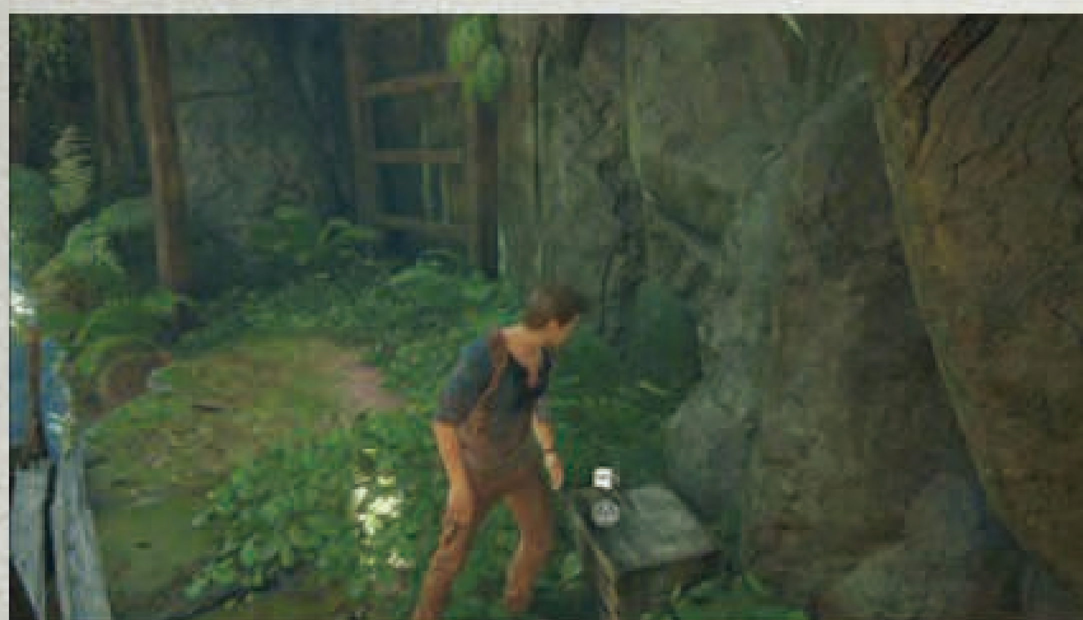
对话25：帮助伊莲娜爬到上层后，来到上层后不久就能触发对话。



宝藏84：触发对话后，玩家的左侧地面上。



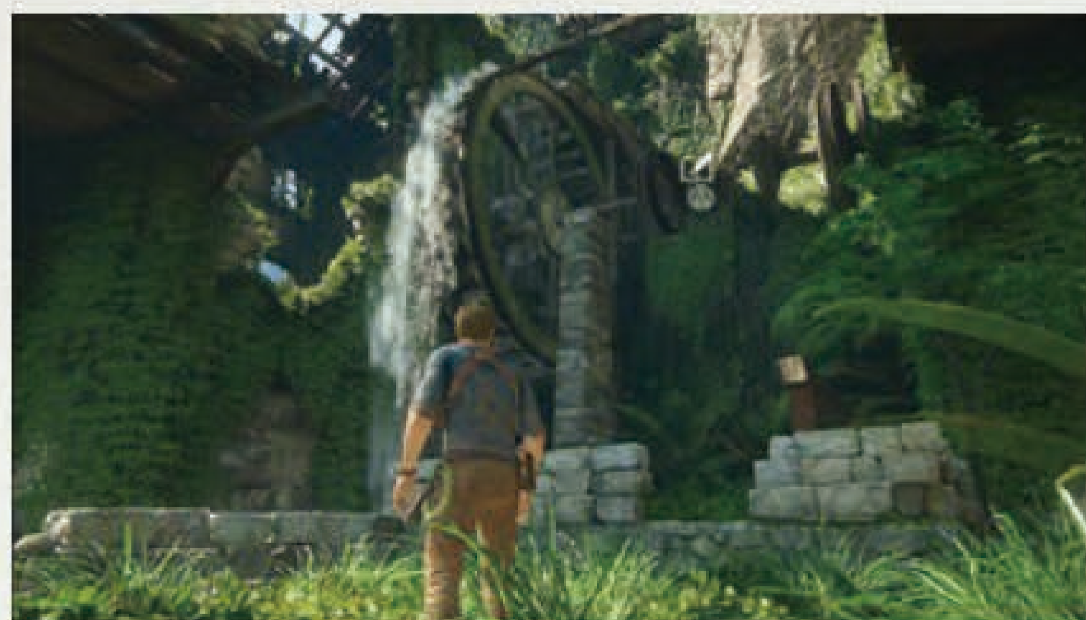
对话26：继续前进一会，会有另一段与伊莲娜的对话。



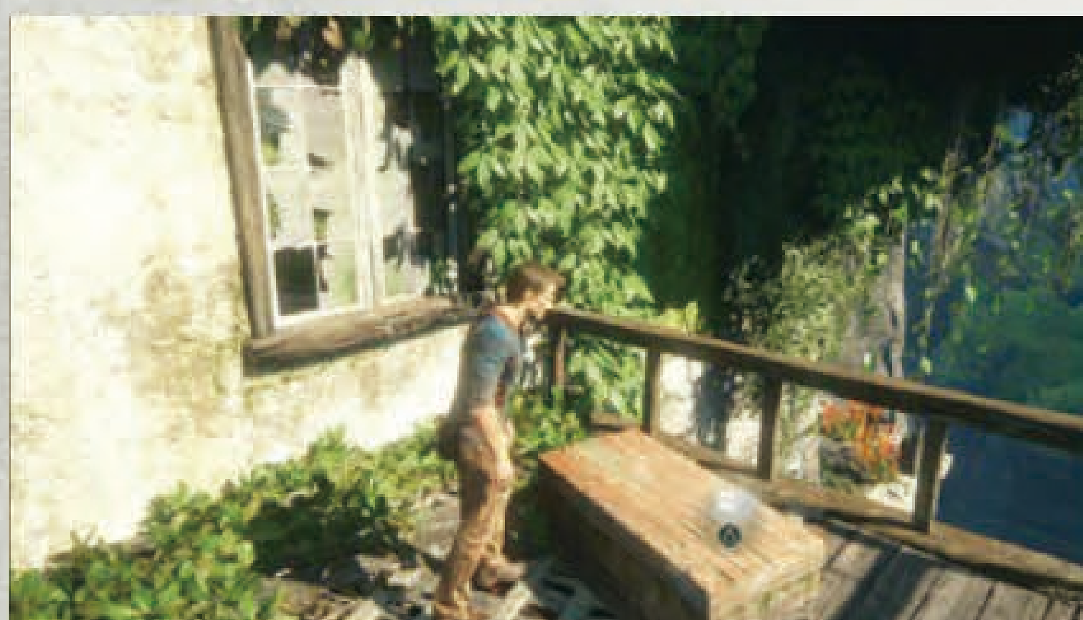
宝藏85：在遇到两个敌人的攻击后，玩家原路返回（既刚才塌桥的另一边），沿着边缘往下爬就可以找到宝藏。触发与伊莲娜的对话。



对话27：继续前进后又能
对话28：上一段对话结束后就能触发。



日志条目22：取回车子后，在第一次遭遇大水车的时候，调查水车。



宝藏86：伊莲娜帮助你拉断柱子后，攀爬到上层的房间，宝藏在房间的阳台上。



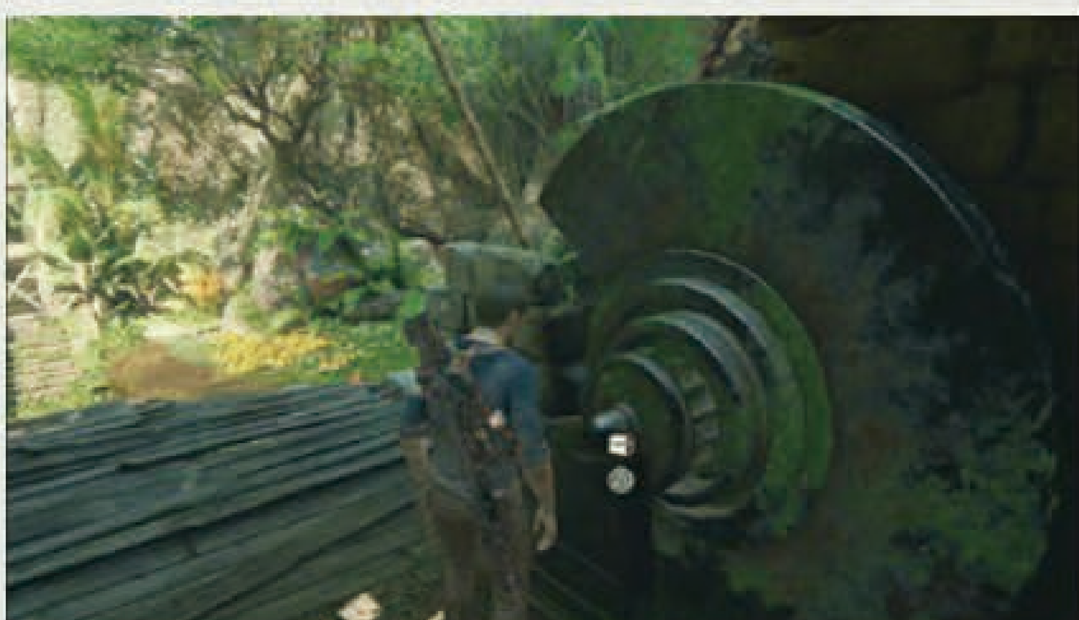
宝藏87：目睹伊莲娜撞飞敌兵后，升降机右侧的悬崖上。



宝藏88：飞车跳过断桥后，继续前进，在右侧能看到一条较为明显的小路，下车步行进去后在房间后就能找到宝藏。



笔记14：在上一个宝藏旁的房间内。



宝藏89：最后一个大水车右侧房间的上层。



对话29：搭乘升降机途中，几乎不可能错过。
对话30：同上。



日志条目33：车子“壮烈牺牲”后，上岸后往下走，观察远方的断桥。



笔记15：继续前进，往上攀爬的途中，右侧的骷髅处。

18. 新德文

流程攻略



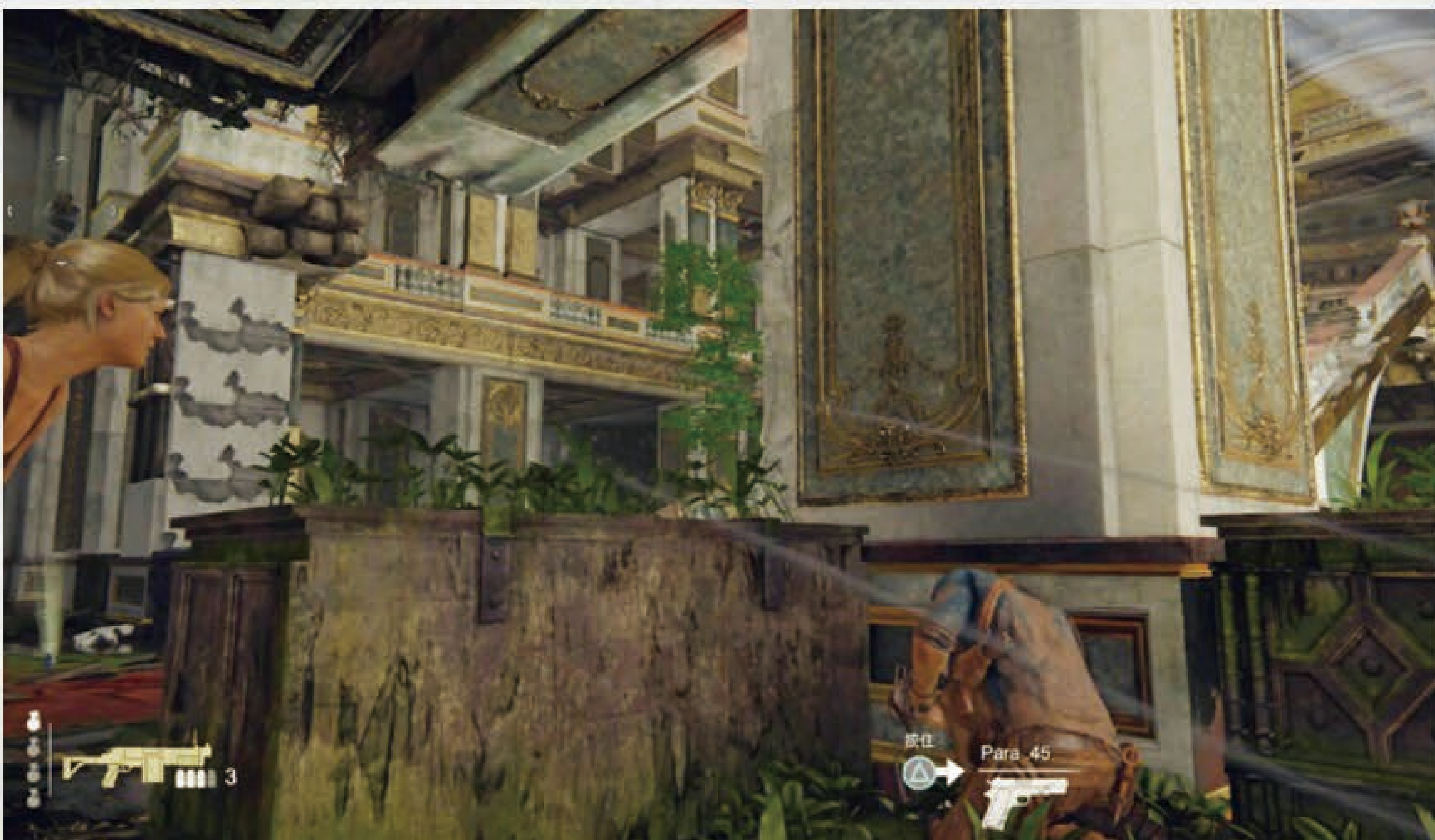
一开始在处刑架满布的场景中，玩家需要在中央的石头上攀爬到上方，然后在处刑架顶部之间进行跳跃，从而跳跃到大门右上方的边缘，再利用岩钉爬到上方即可进入新德文。触发看见山姆被押送的剧情后，跳到下方雕像的长矛上再下落到水中，再从左侧角落的窗口进入建筑的内部，经过几次简单的跳跃后会途经一间卧室并来到前方遍布敌人的场景。这里的敌人很多，而且除了手持狙击枪、霰弹枪的敌人外，还有手持大威力榴弹炮的敌人，因此玩家要利用建筑物以及跳入水中等方式对敌人的火力进行回避。

全灭敌人后，在前方石桥旁边的山洞进入，并在山洞尽头的水面往左侧潜泳即可离开山洞。离开山洞后，会来到一个水流很急的瀑布前，往下走在水流的下游处游到对面，再朝着瀑布的位置走可以看到有绳索的固定点，回收绳索往上爬并利用岩钉攀爬可以到达上方，在上方推下木箱后，回到下游处将箱子用绳索固定，并从伊莲娜所在的一侧将箱子拉到岸上，这样就可以用其垫脚从一旁跳到房屋顶部。

触发房屋崩塌后与伊莲娜再次落水后，从左前方雕像下方倾斜房屋的窗子进入，沿惟一的路走到尽头，从窗口离开后会来到门前放满大炮的屋子，在这里从左侧打开的窗户翻进去后，需要再次解决关于水流的小问题。在这里玩家需要到达左侧通往上层的攀爬点处，但是由于水流太急，因此无法直接到达，正确的方法是从左侧在水流的左侧跳下，在到达下游前利用水到达对面，在木板上试图跳跃到对面时会出现木板承重不足的情况，随后伊莲娜会主动走过来进行承重，这样一来就能成功跳到对面，最终利用水流到达原先左侧无法到达的攀爬点处爬到上方。在上方将木柜踢下让伊莲娜也爬到上方后，与她一同搬开柜子即可继续前进。

触发海盗们“死亡晚宴”的剧情后从饭厅离开，经过一系列的上爬操作后，会来到埃弗瑞宅邸的某一层，这时在地面的洞口往下滑就可以来到宅邸的大堂，在大堂的楼梯往上走，随后右转与伊莲娜一同试图撞门前进时，会遭遇敌人的埋伏。这场战斗中会遭遇一名重甲兵，这名敌人十分耐打，正面硬碰是不能捞到任何好处的，建议在对付其他敌人的同时与这名敌人周旋，而如果在上一场战斗中拾取了敌人的榴弹炮，那么对付这名重甲兵会变得轻松不少。

全灭敌人后继续撞门前进，在进入前方的大厅后，在窗边可以拾取到山姆故意留下作为提示的打火机，随后需要在场景中寻找暗门的开关，在这里只要随便进行调查即可，就算玩家未能发现，伊莲娜都会最终找到位于地球仪上的暗门开关。进入暗门后，控制机关打开大门即可。



●一周目惨烈难点

1. 章节第一个潜入部分沿着右前方的草丛前进即可。之后看准时机爬上建筑然后迅速来到顶层，利用绳索荡到对面的石阶上就已经赢了一半了。建筑上方的敌人可以通过手雷“暗杀”来解决。顺便一提，潜进水中（○键）可以有效地躲开敌人的视线以及追捕，不妨利用一下。

2. 登上石梯后就可以观察上方敌人的动向了，一般而言，如果玩家是没有触发警报来到上方的话，上方等待玩家的是一个杂兵加两个狙击手。此时敌人也会来一批增援，其中一位拿着强力的榴弹炮。此时玩家有两个选择，一是直接无视敌人，只把拦路的敌人暗杀掉然后顺着洞穴离开，要不然就全灭这里的敌人，选择全灭敌人的好处可以获得前文提到的榴弹炮，这武器可以在后面的流程帮上玩家大忙。

3. 埃弗瑞家客厅的战斗是“惨烈”难度的难点之一，难点主要集中在四面八方的敌人以及那个拿着机枪的重装兵。战斗一开始玩家就需要立即利用强力武器消灭几个敌人（例如之前拿到的榴弹炮）。等到敌人火力稍微减弱后立即往左方的一层前进，然后躲在掩体里慢慢把全部敌人解决。中途只要小心正上方敌人的偷袭，至于重装兵可以利用手榴弹（全部命中的话需要三枚或者四枚），并趁其沿着楼梯往下走的时候迅速解决掉。

收集要素


对话31：章节开始后，调查左侧的木架。

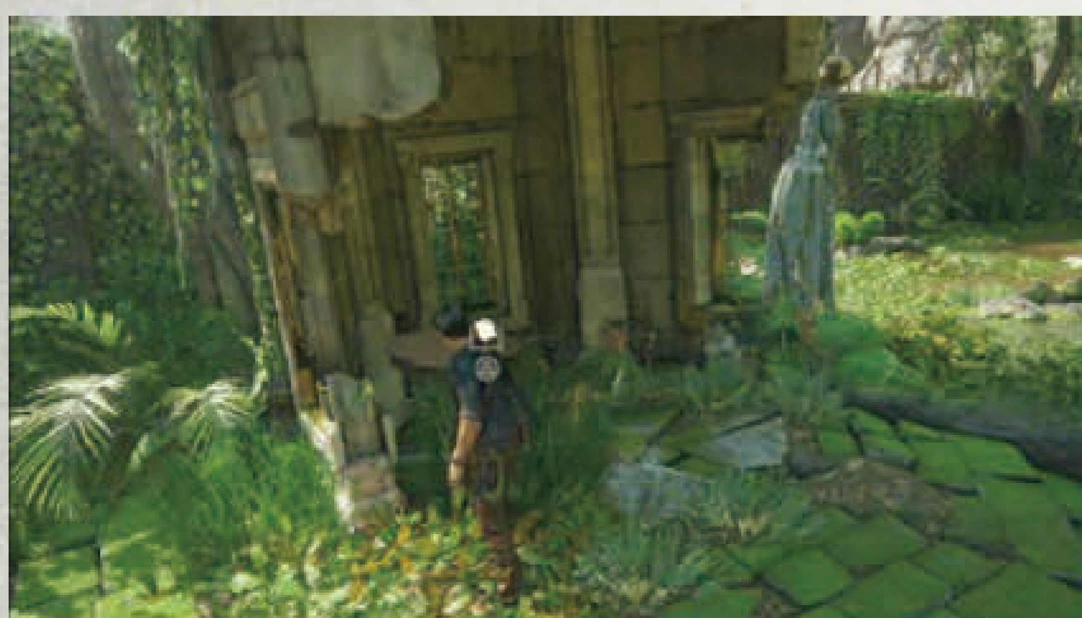

对话32：来到场景的中央，会有另一段对话。


宝藏90：初始场景的左侧。

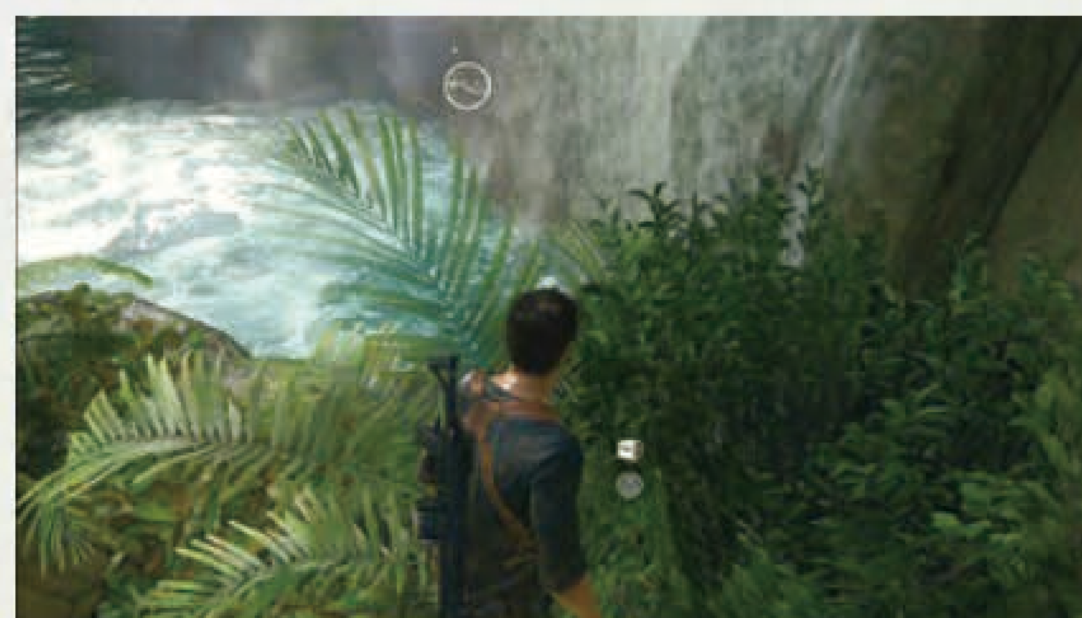

宝藏91：在木杆间跳跃的时候，右侧尽头的木杆上的笼子里。


宝藏92：掉进水后，场景左侧的角落里。

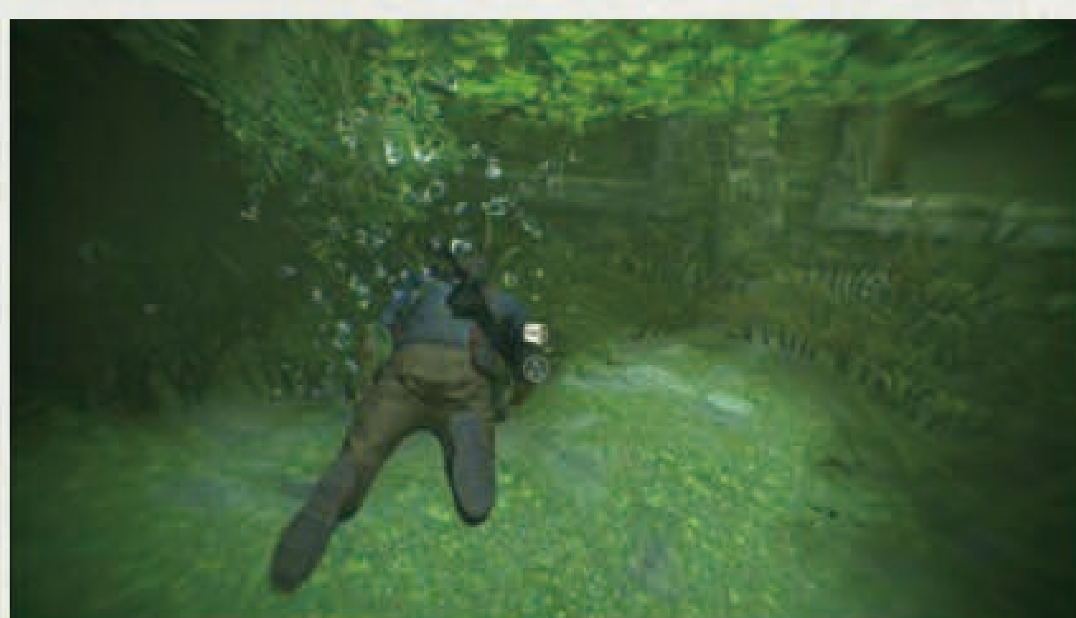

笔记16：途经的第一座破房子里的睡房里。


笔记17：来到激流处，河流右侧亭子的尸体下。

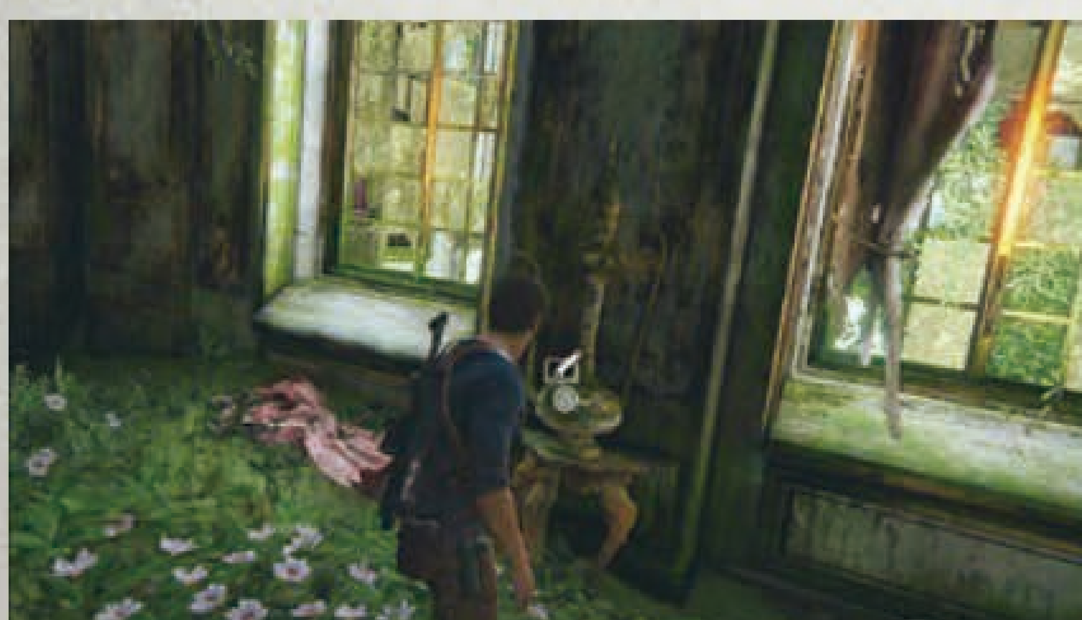

对话33：调查尸体后，会有一段与伊莲娜的对话。

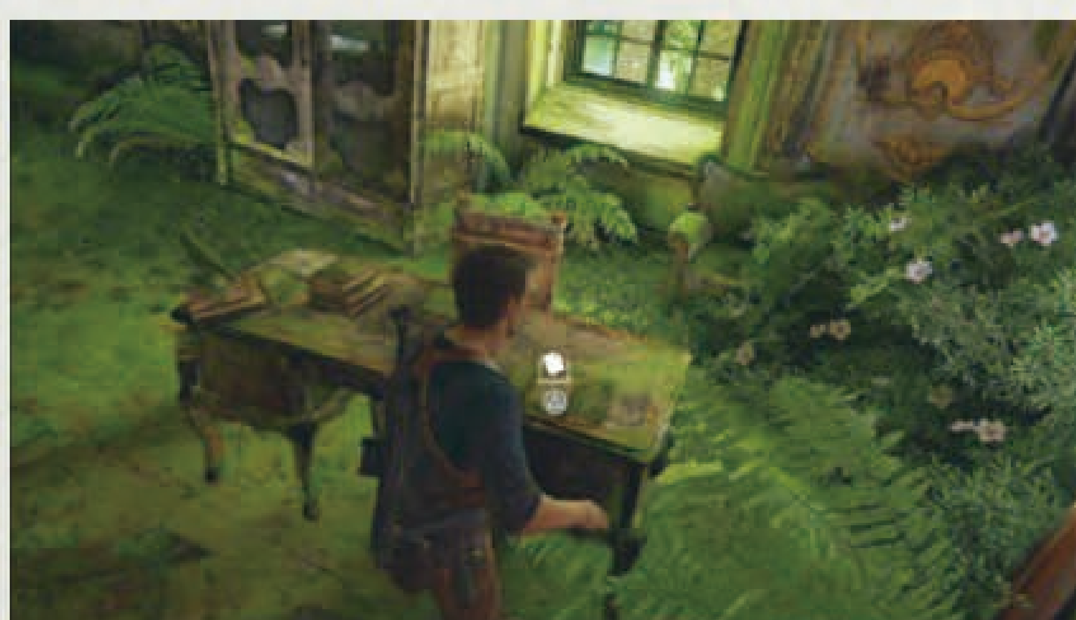

宝藏93：在笔记所在地河的另一边的地面上。

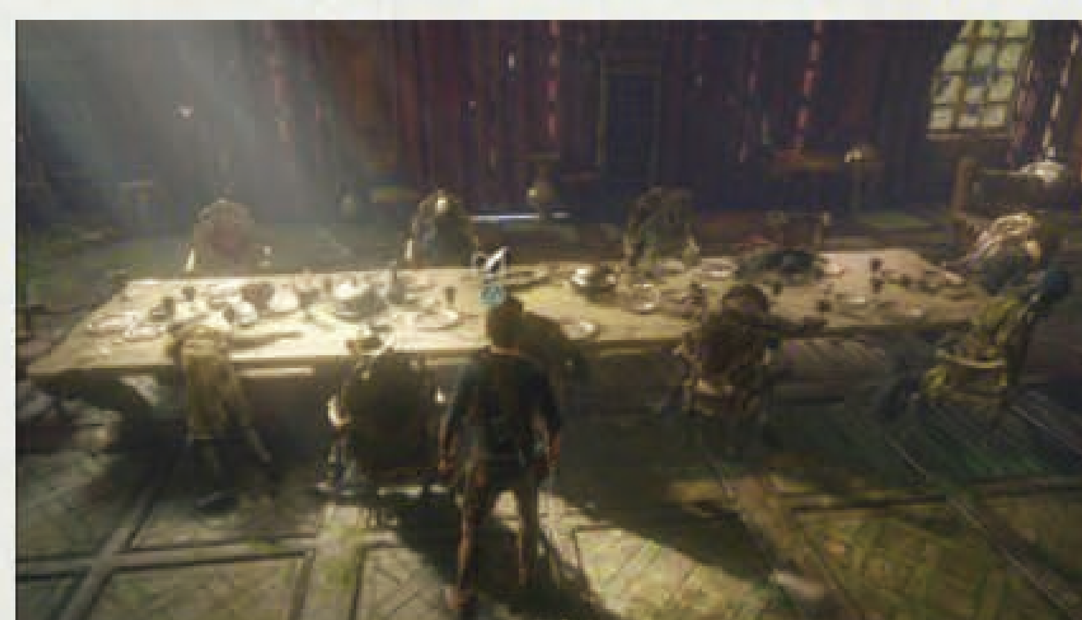

对话34：屋顶倒塌后，玩家会与伊莲娜一起掉进水里，在水里呆一会后会有一段对话。

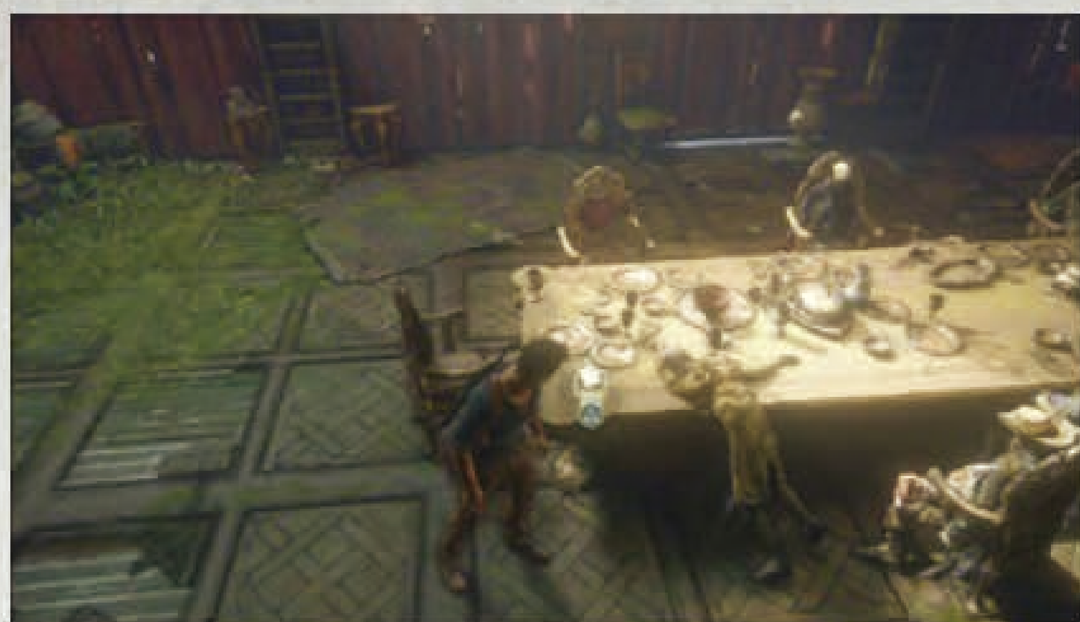

宝藏94：对话过后，在屋子入口处的水底下。

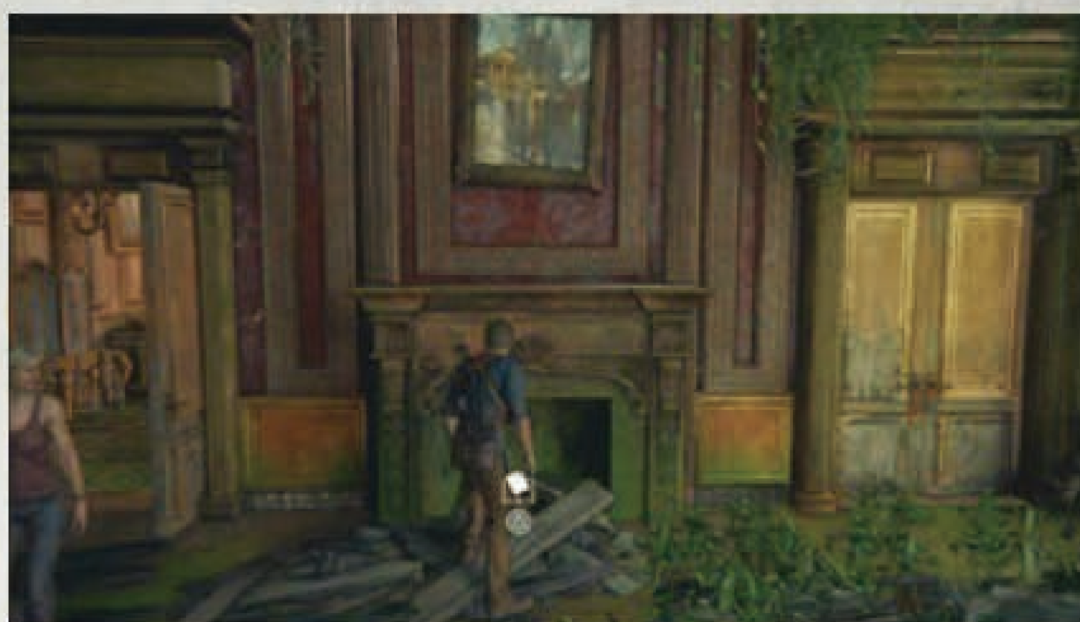

宝藏95：进入屋子后，在走廊的沙发后。

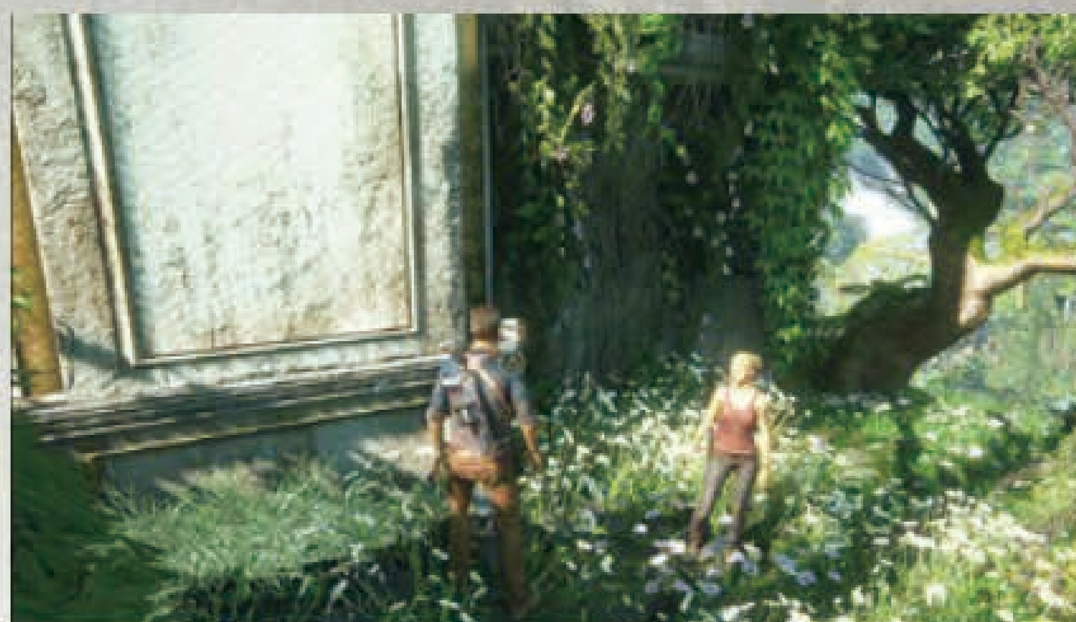

日志条目24：走廊处还有一个大花瓶可以调查。

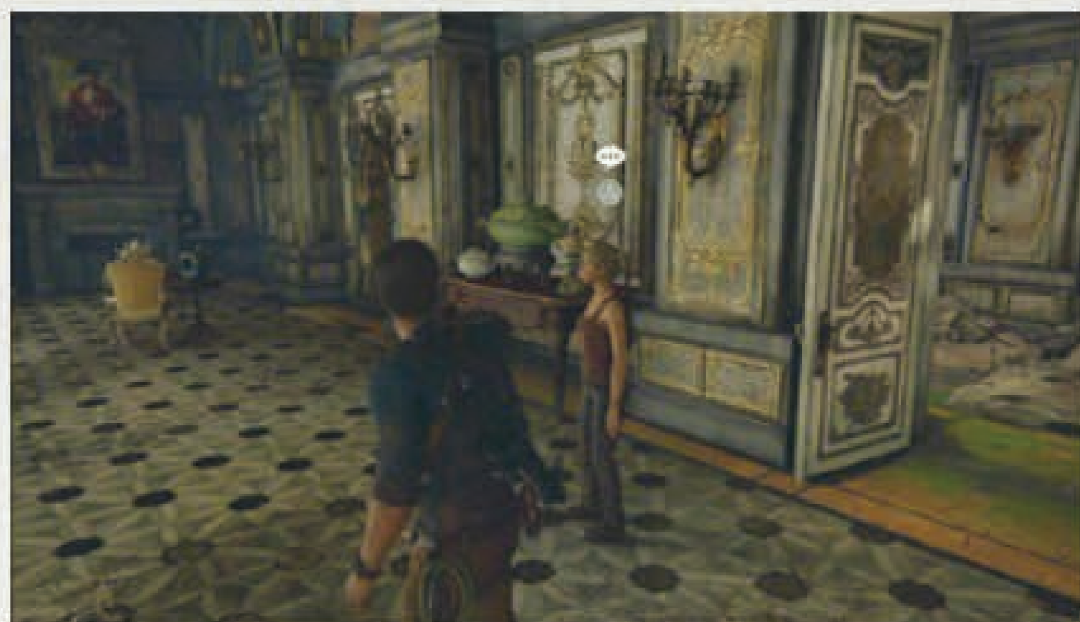

笔记18：之后玩家会进入到一个房间，调查桌面。


日志条目25：在饭厅触发剧情后，调查海盗们的尸体。

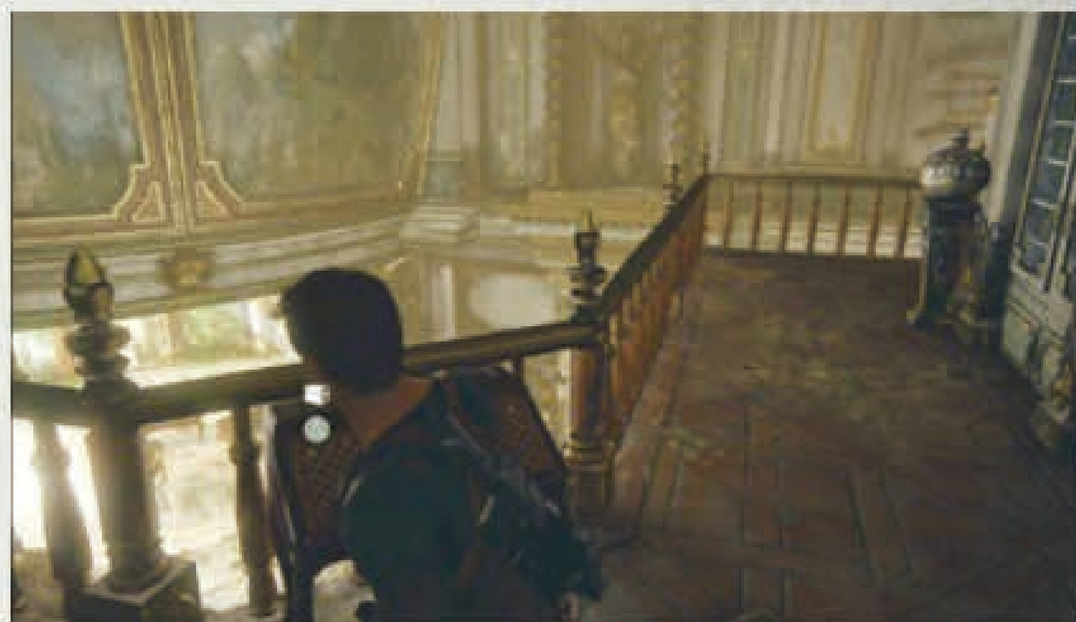

笔记19：同一个场景，饭桌上有一张笔记。


笔记20：饭厅外的火炉里。


宝藏96：在看到几门放置在屋子前的大炮后，继续深入就能看到宝藏。


对话35：进入到埃弗瑞的大宅后，会有一段与伊莲娜的对话。


笔记21：流程中伊莲娜会交给内森，不会错过。


宝藏97：在尽头的房间，搜索山姆行踪的过程中，二层的桌子上。

19. 埃弗瑞的陨落

流程攻略

在地道中一路前行，期间会出现手电没电的情况，但只要晃动一下手柄就会重新恢复，随后会来到一片死亡陷阱处，在这里只要简单地跟随地板上的脚印走就不会有问题。经过死亡陷阱后，与伊莲娜尝试搬开瓦砾时会发生塌方，之后手电会彻底断电，等待伊莲娜点燃火柴后往她靠近，再稍作等待她就会将照明的火把点燃，最后从场景中央石头旁边的小土坡将伊莲娜顶到上方就能离开这个场景。

接下来的一大段流程都没有什么差异，惟一需要注意的就是在经过一些木乃伊时注意他们可能会发生爆炸，且有时会遇到连续爆炸的情况，总而言之想办法翻滚远离这些即将引爆的木乃伊即可。直走来到一个水池前时，敌人会投掷出手榴弹，躲避后在地道将敌人全灭后继续前进，在这里走到尽头会遇到一个手持重机枪的装甲兵，这里不需要浪费子弹与他战斗，只要在掩体后等待他经过木乃伊，木乃伊的爆炸就会将他干掉。

从木乃伊爆炸炸开的通道往下跳，往右侧走推开尽头的门会触发拾到钥匙的剧情，随后经过一段爆炸木乃伊通道后会再次遇到刚才类似的死亡陷阱，但是这一次不再有脚印让我们顺着走，在这里部分地板是安全的，部分地板则会立即触发爆炸，具体的炸弹放置规则可以翻转刚才拾取钥匙时同时拾取的笔记的背面查看，而安全的通路如右图所示。

通过死亡陷阱后，在尽头用钥匙开门触发落入陷阱的剧情，之后在爆炸波及前进行左右摆荡或得右上方尸体上的刀刃割开绳索，最后与伊莲娜一同往外一直逃走即可。

●一周目惨烈难点

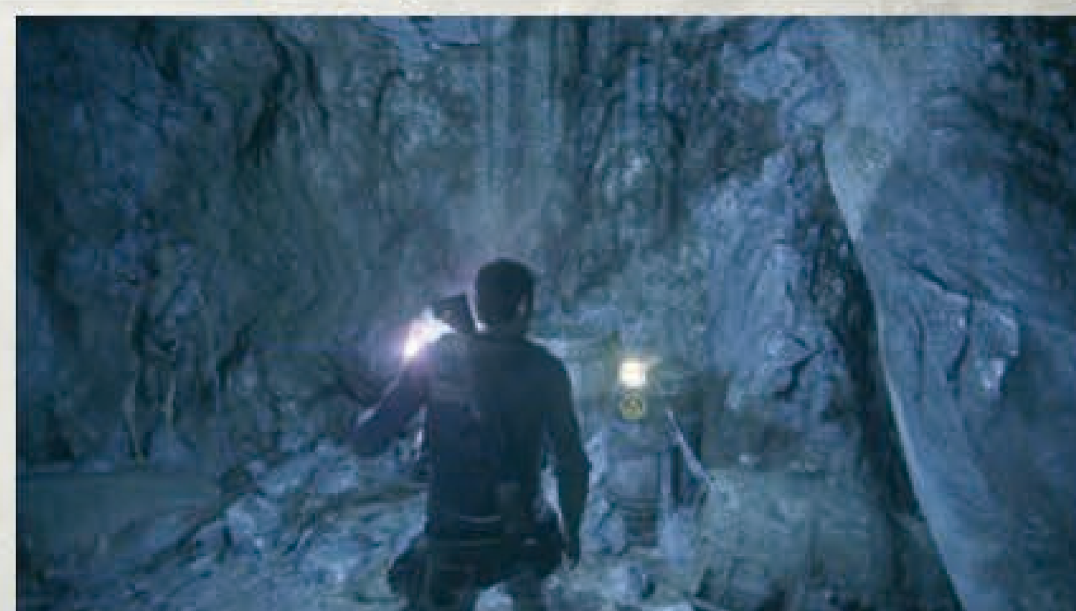
1. 本章的战斗不多，自爆木乃伊可以通过背版来躲闪，只要不正中，自爆木乃伊即便在最高难度也不能一击必杀玩家。

2. 在遇到敌人埋伏的时候，由于场景狭小，利用霰弹枪以及盲射可以较为安全地解决靠近的敌人。在战斗的同时小心后方敌人的包抄（最高难度才会出现）以及阴魂不散的自爆木乃伊。最后玩家会遇到一个机枪重装兵，“惨烈”难度下先躲在右边的墙壁，靠近后再躲进木箱即可撑过去。



收集要素


宝藏98：首次遭遇爆炸木乃伊后，玩家需要沿着滑坡一路往下滑，中途还会遇到一次木乃伊和滑坡，之后在玩家的前方有一个洞穴，宝藏在洞穴里。


宝藏99：第一次遇到敌人后，玩家会与伊莲娜合力打开一扇门并找到一张笔记，之后会遇到两座鱼人雕像，雕像左边隧道的尽头能找到宝藏。

20. 无路可逃

流程攻略

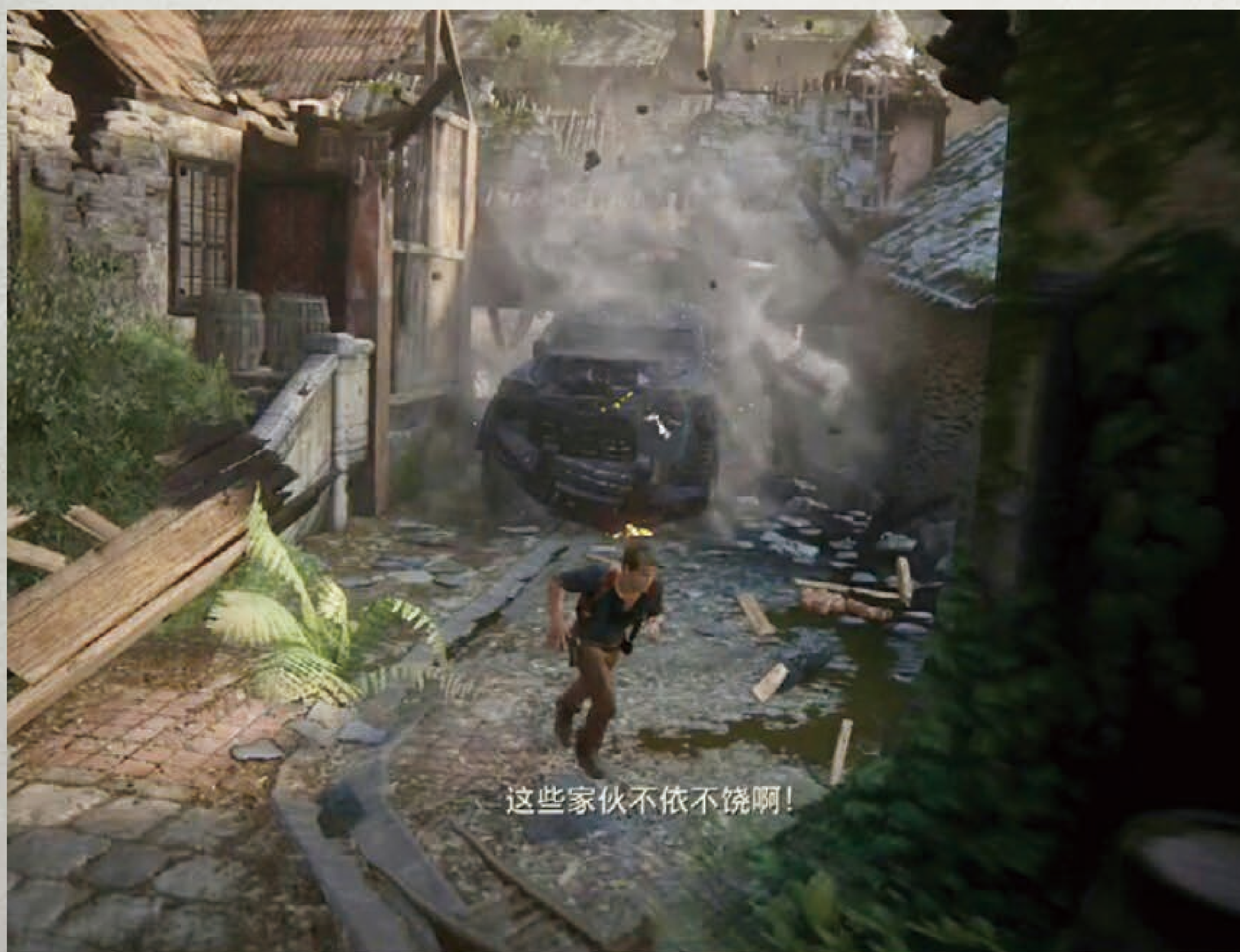


从章节开始的右侧攀爬点开始，顺着墙壁一路前进，最终能在一根悬在半空的杆子上跳到对面的平台，到达平台的同时会触发山姆被海岸线佣兵追击的剧情。接下来的战斗，尽量以居高临下作为原则可以减轻不少的战斗压力，在消灭船体上的敌人后，两名手持重机枪的装甲兵会从河流迎面而来，同时面对两名重机枪兵时压力很大，建议在上方用手榴弹配合枪械射击尽快击杀其中之一，只要获得他们其中一人手上的重机枪，接下来就可以迅速秒杀另外一人。全灭这里的敌人后，继续手持刚才获得的重机枪继续向前走，这样虽然走得稍慢，但对付杂兵时可谓来一个秒一个。

沿河流进入另一船体，全灭敌人后推开障碍就能来到另一侧，干掉滩头的敌人后会发现山姆正被围攻，协助他全灭所有敌人就能靠近他所在的船只，并从他放下的绳梯爬到上方。兄弟短暂的重聚马上会被敌人的一发RPG打破，这时必须优先处理掉该手持RPG的敌人，随后干掉对面船只另一名手持RPG的敌人，就能使桅杆落下形成连接两船的通路。在接下来的战斗中，由于场景中有不少可拾取的RPG，因此战斗压力并不大，消灭一定的敌人后会触发炮车来袭的情节，这时无需理会炮车，与山姆与伊莲娜一起从左侧爬走即可，然而在离开的过程中会被击至水底，在这里要进行潜泳并在下方寻找回到陆地的路。

从水底回到滩头，全灭地面的敌人后，拾取敌人掉落的RPG将上方的炮车击毁就能在其撞击点找到离开的路，但试图从该处离开时，会进入新一轮被装甲车追击的流程，由于躲避追击的路提示都相当明显，因此只管往外跑即可。在跳过几段障碍后，苏利会现身协助我们将卡车打到墙角，最后在地上拾取RPG给它补上两枪就能彻底将这辆烦人的装甲车甩掉。

四人重聚后沿路前行，来到一处断梯时，利用棚架下方的推车垫脚就能到达上方，然后在前方屋子的二楼翻过窗户后，就会来到本章的最后一个小谜题，在这里想要到达对面的话，需要调查横放在地面上的木板，推出木板后，让山姆站在木板的一端承重，自己则跑到另一端跳跃到对面平台上，然后等其余三人站到货架上后，站在边缘用绳索拉动货架让他们到达对面，最后再收短绳子爬到货架上并跳到山姆伸出的手臂触发断裂的剧情，最后跳到苏利处即可。与山姆分别后，往前走几步就能在右侧看见一辆推车，三人合力将推车推上斜坡就能结束本章。



●一周目惨烈难点

1. 本章的战斗算是本作中最后的战斗环节了，但难度并不高。一开始居高临下的战斗可以依靠地形慢慢把下方的敌人解决掉，由于距离较远请注意弹药的消耗。

2. 敌人清的差不多后就可以继续前进了，利用绳索荡到下层后立即捡起场景中的狙击枪（放在甲板上）并补充手雷。对面的破船里还会出现数个敌人。先把靠近玩家的第一批敌人解决掉（注意节省狙击枪子弹），之后的装甲兵就利用手雷和狙击枪迅速解决。

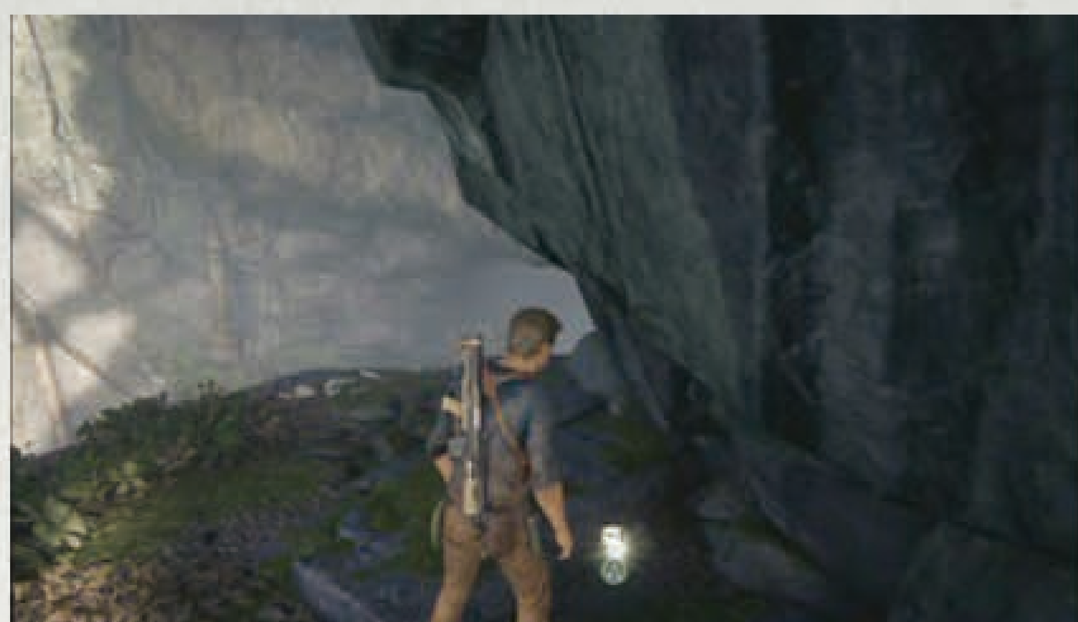
3. 和山姆汇合后，不要按照NPC所说的那样走出掩体，其实躲在初始位置左方的掩体即可躲开远方手持RPG敌人的攻击。之后只要玩家按部就班地其与敌人解决再把RPG敌人解决即可。获得RPG后立即往下方对面的敌人射击，尽量减少敌人的数量。下方甲板的战斗还会出现一个装甲兵，利用手雷或者其他强力武器迅速解决吧。



4. 沙滩上的初期战斗讲究一个"快"字，因为掩体几乎都是能被破坏的，而且上方还有装甲车的攻击，因此玩家必须尽快推进至前方不会被破坏的铁箱处。全灭第一批敌人后装甲车会转移位置，与此同时还会有数个敌人跳下沙滩。往他们落地的位置扔几个手雷可以一次过把他们全灭，之后捡起他们掉落的RPG向装甲车反击吧。

收集要素

注意，虽然在章节选择中玩家会看到本章节有两个笔记可以收集，但实际上本章只有一个，下一个实际上是在第二十一章。



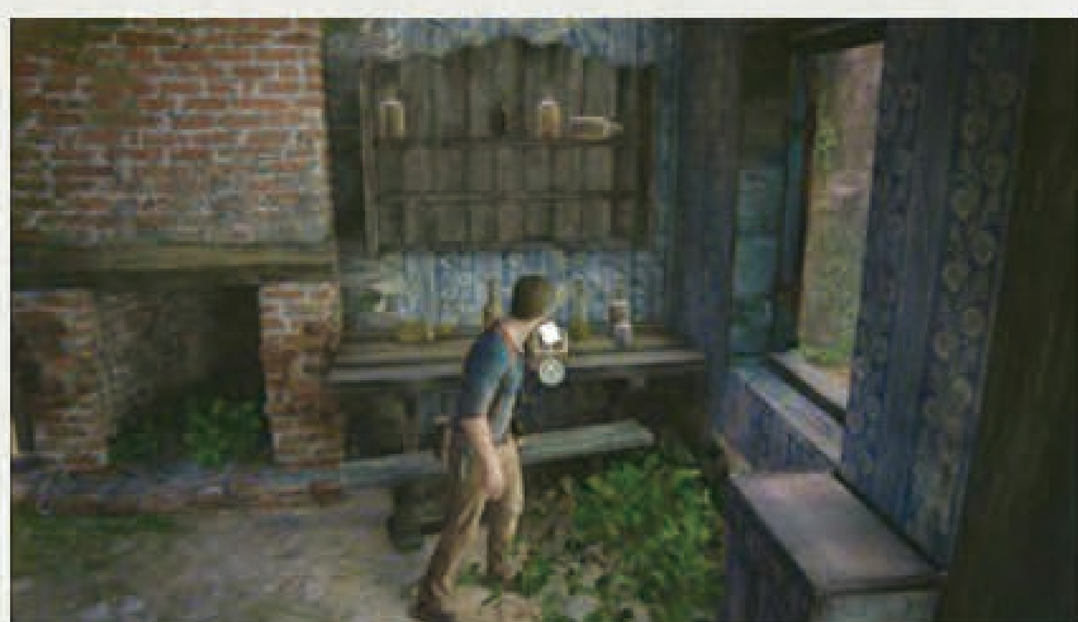
宝藏100：看到船的残骸后，继续前进后能在右边发现一块岩石，爬上去后再跳到对面的石头上（此处跳跃难度较高，需要在空中按住□键）。



宝藏101：和山姆、伊莲娜以及苏利文汇合后，进入村庄左侧的房间里。



宝藏102：在需要推车作为垫脚的场景中，右侧水边的屋子可以在下面的破洞里进去，进去后就能找到宝藏。



笔记22：和山姆分开后，继续前进能看到右方有一建筑，一层能找到一张笔记。



宝藏103：上一个收集所在地的二楼。



宝藏104：左侧破屋里，上两个收集的破屋里。

21. 兄长的保护者

流程攻略

本章整一个章节都是进行各种攀爬跳跃动作的一章，开始后在前方攀上顶部，然后跳到左侧的平台，利用摆荡进入远处的岩缝之中。从岩缝出来后进行一系列的墙壁攀爬后，在这里有两个摆荡点，利用第一个摆荡点到达左上方的攀爬点，再利用第二个摆荡点即可摆荡到远处的平台上，在此处继续攀爬而上，在顶部再次跳到前方一个岩缝之中，然后从岩缝直接走下抓住岩缝的边缘，这样就能找到继续往上的路。



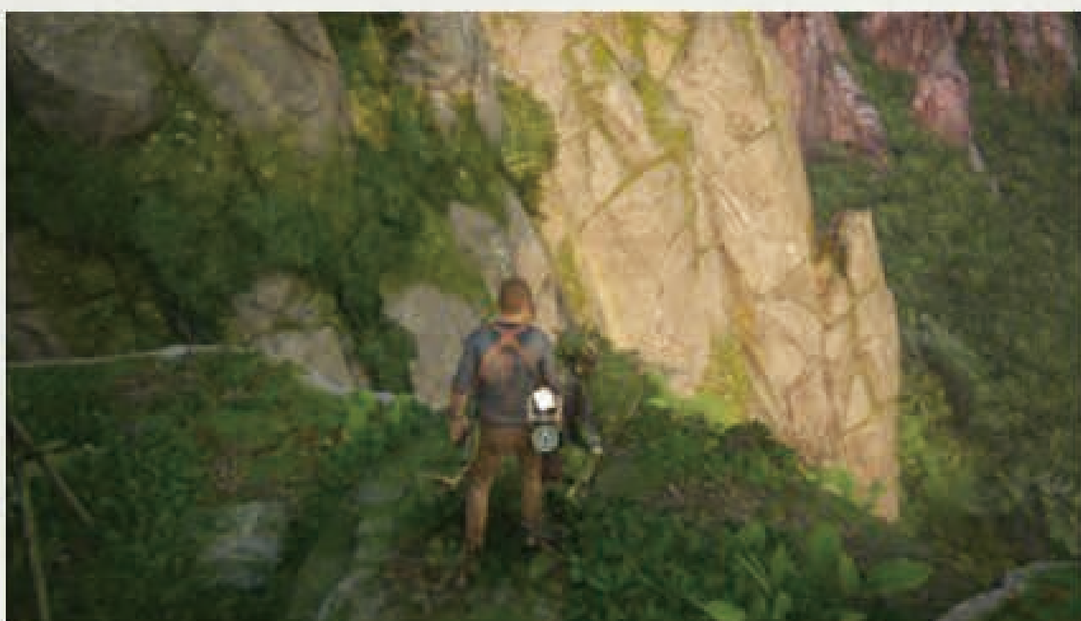


通过摆荡进入一个山洞之中，跳过一段断桥再摆荡到另一个山洞后，这里会开始出现需要用岩钉移动的多孔墙壁，在这些多孔墙壁移动期间注意攀爬点－多孔墙壁－攀爬点这样的顺序轮换，否则会出现太远够不着的情况。此后的动作部分大同小异，直到看到埃弗瑞的船只后，再次通过一段多孔墙壁攀爬后，前行会进入一段长距离的滑坡，期间要注意左右操作避免撞到障碍，而且要及时在断层处跳跃到下一个滑坡上，最后抛出绳索作为缓冲落水，从石壁下的夹缝潜泳到前方触发剧情，剧情过后借助木板登上码头即可。

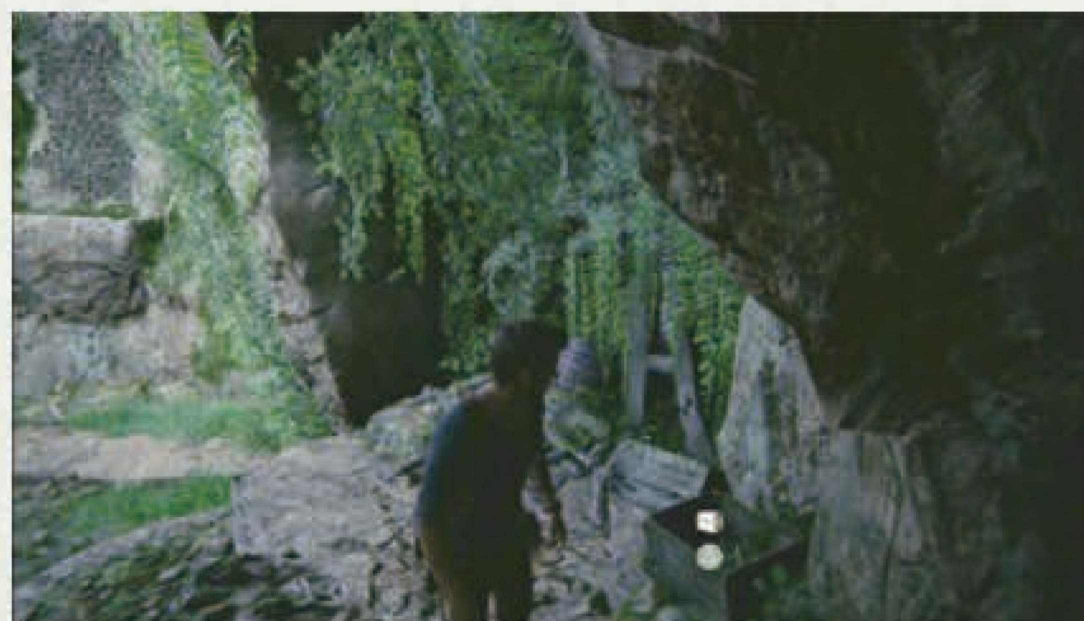
收集要素



宝藏105：章节开始玩家需要爬上悬崖，荡绳索的时候先不要荡到对面，回头荡到反面的平台上可以找到宝藏。



笔记23：玩家在攀爬途中会发现一个废弃的营地，营地旁的骷髅处。



宝藏106：玩家进到洞穴后，经过不断的攀爬和下落后会来到一处地面有水的场景，宝藏在该场景一块石头上。



宝藏107：在正下方看到埃弗瑞海盗船的时候，玩家需要利用绳子，仔细观察右侧会看到一个小洞穴，荡到洞穴里就能找到宝藏。



宝藏108：最后来到另一个地面有水的场景，玩家需要潜水继续前进，在潜水前，宝藏在右侧的暗处。

22. 盗贼末路

流程攻略

往埃弗瑞的船所在位置游，在爆炸发生后从缺口往上爬，在来到甲板后再从左侧的缺口往里跳就能在前方触发与雷夫的最终决战。与雷夫的战斗首先从躲避开始，△键躲避的是雷夫的左侧攻击，○键躲避的是雷夫的右侧攻击，那么怎么判断左侧攻击还是右侧攻击呢？这个攻击的左右是以雷夫作为参照的，简单来说雷夫的刀刃向左砍就是左侧攻击，反之就是右侧攻击，在连续躲避成功后按□键攻击就能触发德雷克拿起剑的剧情。随后，躲避攻击会变成双方的击剑大战，这场战斗需要注意的仍然是用△键与○键格挡雷夫的左右攻击，然后在他出现大硬直后按□键进行攻击，在搞清楚攻击原理后，实际上要无伤通过也并不是什么难事。在数次成功反击雷夫后，会进入互动剧情中，只要按照屏幕提示完成QTE操作就能将雷夫击倒。最后的逃生部分也十分简单，只要一边往前游，一边欣赏震撼的爆炸场景即可。



●一周目惨烈难点

1. 本章的难点同时也是“惨烈”的最后一个难点，便是其最终BOSS战。最终BOSS战的操作和一般格斗战类似，但是格挡键变成了△键和○键，分别对应来自左方以及右方的攻击。在最高难度下，BOSS的很多攻击会变成一击必杀，因此提前觉察到BOSS的攻击并作出相应的反击变得相当重要。

2. 玩家只需要全格挡BOSS的连招（随着战斗的进展其连段会变得越来越多），之后就可以按下□键进行反击。连续攻击会引来BOSS的反击，动作比较难觉察而且一般是一击必杀（最高难度下）。虽然后发制人看似相当有优势，但在最高难度下，实际上主动出击会更具优势，毕竟反击虽然发起动作诡异，但其实来来去去就那几招，多练习几次其实很好格挡，主动出击还能更有效削弱BOSS的体力，尽快地结束战斗。另外，这场战斗的检查点很多，因此大胆地攻击吧。

3. 最后玩家还会遇到一段连续QTE，操作和格挡一样，而且BOSS的动作也比之前更加明显。

相关奖杯



击剑大师

解锁条件 在与雷夫用剑对决时完美格挡他的进攻，不被他砍伤或刺伤。

获得方法 推荐在最低难度解锁这个奖杯，BOSS的攻击频率会低很多，而且也不会像最高难度那样风骚以及飘逸。由于需要无伤的缘故，推荐后发制人。最终BOSS战会分为几个阶段，如果不幸中招的话读取检查点重来即可。

觉得自己反应力的确不太行的玩家，还可以在通关后在奖励菜单中开启“慢动作”来让无伤变得更加简单。

收集要素



宝藏109：在游泳前往埃弗瑞海盗船的途中，右侧水底的洞穴里。

终章

流程攻略

游戏的终章是以一场怀旧的《古惑狼》游戏开始的，随后操作凯茜跟随小狗维奇一路前进，并在途经的场景进行调查，这些场景充满各种可调查元素，推荐大家细心感受。最后从沙滩另一头的房屋推门进入，并在桌子上找到钥匙，打开一旁的柜子，就能将德雷克的夺宝生涯再次重温，并迎接温馨的结局。

相关奖杯



最高分！

解锁条件 在复古电视游戏中击败最高分。

获得方法 本作共有两次游玩《古惑狼》的机会，第四章的那次是不可能击败最高分的，直到最终章那一次才有可能。要想获得最高分有两个必要条件：1. 不死过关，中途可以捡命，绝对不能错过。2. 中途还需要捡一定数量的果子，数量在38个以上，40个左右最为保险。时间的加分其实没什么必要，只要保证在限定时间过关即可。

当然，和“击剑大师”类似，如果真的过不去，也可以选择“慢动作”再来挑战。

收集要素



对话36：在码头处和狗对话两次。

开篇
探险日志
GUIDE 寻宝心得
历史文献

白金攻略

《神海 4》的奖杯设计比较合理，挑战难度适中，同时系统上的变化也为不太擅长射击游戏的玩家开了方便之门。和前几作相比，本作减少了很多单纯数量累计型的奖杯（“用某种武器干掉多少敌人”这种），增加了不少充满趣味性的彩蛋型奖杯。不过因为奖杯数量达到了 56 个之多，为不超过单个游戏奖杯经验值的上限，所以设计成了 1 金杯 9 银杯的罕见结构。

从实际攻略过程来看，这种特别的奖杯配置还是很需要实用心得的，可以让玩家少走不少的弯路，白金时间也可以从四五十个小时降至 30 多个小时。如果使用秘技的话，更是可以把完美时间压缩至 20 小时以下。这些心得都将在这篇白金攻略中为大家一一奉上。

文 胜负师　美编 心の永恒





白金路线推荐

奖杯总数	56	铜杯	45	银杯	9	金杯	1	白金	1

白金难度	6/10
白金所需时间	35小时左右
在线奖杯	5个
推荐通关次数	2
可能错过的奖杯	有
奖杯BUG	无
特殊需求	无

本作的白金路线可以有多种选择，这里推荐的是比较适合多数玩家的二至三周目白金方案，而且基本上不会影响各位优质的游戏体验：

1. 一周目可以打“探险家”或“简单”难度。主要是熟悉流程、欣赏剧情和风景，可以慢慢打，才不辜负这样的好游戏。

2. 若以白金为目标，一周目还是建议参考攻略，完成全收集和一些特殊条件的奖杯。同时需要特别留意下 70% 命中率的奖杯，如果没有把握，建议不要关闭“锁定瞄准”。

3. 二周目新游戏开“惨烈”难度，可尝试同时挑战一下 6 小时通关。在有“锁定瞄准”和通关后开启的额外奖励的辅助，这一点并非不可能。

4. 未能与“惨烈”一同完成 6 小时通关挑战的话，可以再打一遍“探险家”难度，全程跑酷。加上前两遍的流程熟悉程度，应该不是难事。不想再重复一遍流程的玩家，可以考虑使用下文提到的秘技来快速取得速通奖杯。

5. 利用选章节或选战点的方法，对剩余奖杯进行查漏补遗。下文中会有针对每个奖杯的具体心得。

6. 最后玩上几盘网战，解决难度较低的几个网战奖杯，一座闪闪发光的白金奖杯也就到手。

注：通过“选择战斗”来刷奖杯时，所有数据是独立于流程之外的，且退出战斗后刚才的数据会清零。


□神枪手 刷命中率的具体位置。

最后一次

解锁条件 获得所有的奖杯

获得方法 最后一次……最后一次了啊！且玩且珍惜。

通关！－探险家

解锁条件 以“探险家”难度通关

通关！－简单

解锁条件 以“简单”难度通关

通关！－正常

解锁条件 以“正常”难度通关

通关！－困难

解锁条件 以“困难”难度通关

通关！－惨烈

解锁条件 以“惨烈”难度通关

获得方法 通关奖杯向下兼容，完成高难度，低难度通关奖杯同时取得。本作非常特别的一点是“惨烈”难度并不需要通关一次才解锁，而是一开始就能选择。但一周目无法使用额外奖励中的辅助效果，就算使用“锁定瞄准”，战斗依然惨烈，因此不推荐玩家第一遍就选择“惨烈”难度。二周目时，无限弹药的“巴洛克 .44 手枪”或是狙击枪外加锁定瞄准，这酸爽～不敢相信！需要说明的是，开启任何辅助效果都不影响通关奖杯的取得。

航路确定！－极速通关

解锁条件 在 6 小时以内完成游戏

获得方法 正常挑战速通的话，建议开新游戏且不继承数据，这样时间上更容易判断。最方便的当然还是选“冒险家”难度，能不打的战斗就跑酷冲过去，避不开的战斗就“无限子弹 + 金枪 + 锁定瞄准”开挂。流程直奔主题，不捡宝贝不调查，解谜全靠背版，路痴千万别犯，6 小时的时限还是比较富余的。**很重要的一点！**剧情动画是算时间的，必须全部跳过！但本作的剧情动画很多情况下是无缝衔接的，建议玩家一到不可操作的剧情部分就按下 START 键确认是否有“跳过影片”的选项。按 START 键暂停时，游戏时间不会继续统计。（注：此奖杯可用秘技快速取得）

第一桶金

解锁条件 找到 1 个宝藏

宝藏猎人

解锁条件 找到 50 个宝藏



宝藏大师

解锁条件 找到所有宝藏

获得方法 本作宝藏共计 109 个，数量多，分布广。虽说本作已经没有挂在高处需要用枪射下来的宝藏了，但还是有相当一部分隐藏得很刁钻，老老实实参考攻略吧。



文物发掘者

解锁条件 找到奇异的文物

获得方法 这次的奇异文物有三个，分别是在第 9 章找到的火萤坠饰；第 12 章的金蛋（前几作都有）；还有第 21 章的《古惑狼》里的苹果。本作的奇异文物包含在 109 个宝藏中，具体取得方法还是参考前文攻略。



匆匆记下

解锁条件 找到 1 则日志条目



博闻强识

解锁条件 找到全部日志条目



记笔记

解锁条件 找到 1 张日志笔记



散佚的历史

解锁条件 找到全部日志笔记

获得方法 条目和笔记是本作新增的收集要素，有一部分为剧情中必然获得，但大部分需要刻意寻找，和宝藏的情况差不多。流程攻略中有详细收集提示。



猎头达人！

解锁条件 命中头部击败 20 名敌人



猎头之王

解锁条件 命中头部击败 50 名敌人

获得方法 基本上可以自然而然取得的奖杯，就算“锁定瞄准”默认锁定的是敌人的上半身，但还是有几率爆头的。要刻意刷的话可以在“绳之以法”奖杯后继续刷。



绳之以法

解锁条件 在绳索上命中敌人头部 20 次

获得方法 正常情况下要在绳索上对敌人爆头，难度不小。推荐通关后在“战斗选择”中选第 10 章的战点“活动吊桥”，低难度关闭锁定瞄准，开启“子弹时间模式”。战斗开始后就用绳索荡起来，一按 L2 瞄准就会进入“子弹时间”，刷上几个爆头感觉不好瞄准就选择重新开始战斗，20 个绳上爆头几分钟就能刷完。



先偷袭，再说别的

解锁条件 使用隐身攻击击败 5 名敌人



安息吧

解锁条件 使用隐身攻击击败 30 名敌人

获得方法 又是一个可以随流程自然取得的奖杯。本作中的隐身暗杀很实用，能使用的机会超多，通关时还没凑到 30 次暗杀的，那您一定是走错片场的兰博。



我好像听到有动静

解锁条件 完成 30 次垂直隐身击倒

获得方法 垂直隐身击倒是指在敌人没有发现你的情况下，从高处用一招“从天而降的掌法”将敌人消灭，但这样的机会在流程中极少极少。推荐方法是在“选择战斗”中选第 8 章的战点“桥梁”，也就是垂直隐身击倒的教学处。每击倒一个敌人，就选“重新开始战斗”，重复 30 次这样的操作即可。



奔行的射手

解锁条件 使用随手射击或盲射击败 50 名敌人

获得方法 跑动中射击（不按 L2 键）或躲在掩体后面射击，需要与敌人比较接近时再用这样的手段，不然命中率实在是有点低。通关时未能凑齐人数，可在刷“无人可挡！”奖杯时一起刷。



两栖战士

解锁条件 交替使用枪械和徒手攻击连续击败 10 名敌人

获得方法 推荐在第 10 章战点“活动吊桥”处选低难度刷，这里场地开阔，敌人数量也多。按照用枪消灭一个敌人，再用拳头解决一个的交替顺序打十个就 OK 了。



无人可挡！

解锁条件 在不被击败的情况下连续击败 100 名敌人

获得方法 低难度流程中战斗不是难点，一百连杀倒也不是什么夸张的要求，只是在攀爬过程中莫名其妙地摔死了，连杀成绩也就没有了，所以至通关时未能解锁此奖杯其实是较为普遍的情况。不过有一个很简单的方法能十分钟就拿下这个杯。我们还是选第 10 章的“活动吊桥”，在干掉第一批敌人后进入下一个检查点，此时选择“从检查点重新开始”，在干掉几个敌人后再次选择“从检查点重新开始”，此时查看一下统计数据你会发现，“最高连续击败敌人数”这一项并没有清零，数字在不断增加，而且这 100 连杀可以和其他战斗相关奖杯一起刷，省去了反复读盘的麻烦。



神枪手

解锁条件 以至少 70% 的命中率完成游戏

获得方法 最有分量的铜杯，也可以称得上是陷阱奖杯。因为一开始不注意的话，甚至可能让你多打一周目。因为就算是用“锁定瞄准”，如果使用连发武器，也有可能一串子弹有多枪打空，还有子弹被掩体遮挡等情况。若通关时命中率不足 70%，推荐选择“探险家”难度的第 15 章来刷（不是选战斗，是直接选章节）。这一章只有一场战斗，打到塔被敌人的 RPG 火箭筒炸塌后，一直跟着山姆到需要两个人合力打开的门处。不要开门，而是调无限弹药和“ARX-160 突击步枪”，然后隔着破损的墙壁锁定对面的一个重装兵疯狂扫射。这里的重装兵是打不死的，但打中他依然会计算命中率，当命中率刷到 70% 以上后就开门走人。之后退回主菜单，选关重打终章，通关时就能解锁“神枪手”奖杯。（注：此奖杯可用秘技快速取得）



全能王

解锁条件 在 15 秒内依次使用手枪、机枪、手雷击败敌人

获得方法 还按刚才的套路，第 10 章的“活动吊桥”，一开战就能解。



■我才是真正的“两栖战士”，请叫我——潜水侠！



■荒冢幽灵 顺利爬到这个位置就成功了一半。

荒冢幽灵

解锁条件 在不击倒敌人、也不被敌人发现的情况下通过苏格兰墓地战

获得方法 本作新增的潜行奖杯，掌握路线后不难，可以选战点完成，具体是选第8章的“宿舍”。推荐路线是进入战斗后立刻从左前方移动，从断墙外侧一直向左上方攀爬，翻最上方的窗后往右移动，在一根凸出的钢条前悬挂。此时右前方就是终点的大门，只需要在正前方的敌人面朝左时快速冲向终点就能潜行过关。有一定几率在与山姆开门时被敌人发现，此时重读检查点即可。注意！在被敌人发现的战斗状态下，无法进行双人合作开机关、开门、上高墙等操作。

手太滑

解锁条件 迫使10名敌人的手雷脱手

获得方法 在敌人手雷丢出手前打中他，手雷就会脱手把他自己炸飞。这种机会在流程中比较随机，二周目下来差不多能凑上10次。如果需要刻意刷，还是可以在万能战点“活动吊桥”处等机会，建议开慢动作或子弹时间来观察掩体后敌人的动向，敌人一有想投掷的动作就开枪。10次的话需要一点耐心。

大爆炸

解锁条件 一次爆炸击败4名敌人（任何爆炸道具或武器都可以）

获得方法 能解这个奖杯的地点不止一个，而且在二周目拥有无限火箭筒后更是机会多多。这里推荐两个战点，一个是第19章的战斗“伏击”，地下战场很狭窄，敌人比较密集，一火箭筒过去就会有意想不到的收获。还有一个是第20章的战点“千钧一发”，干掉第一批士兵，会出现战车，并会从上方同时下来四个杂兵，而玩家的面前刚好有个火箭筒，你懂的！

60秒内击败10人：华湖榴弹枪

解锁条件 在60秒内使用华湖榴弹发射器击败10名敌人

获得方法 第10章“活动吊桥”，无限榴弹伺候。

抓稳了！

解锁条件 在绳索上摧毁10辆载具

获得方法 这个奖杯似乎只有第11章的战点“护航”处才能刷。在德雷克被汽车拖拽时，不急着上车，而且不停射击身边的敌方吉普和摩托车（对的！摩托车也算载具），低难度加锁定瞄准轻轻松松。

大获全胜

解锁条件 在15秒内，依次使用隐身攻击、近战攻击、命中头部与爆炸物击败敌人

获得方法 固执地向各位推荐第10章战点“活动吊桥”，低难度时敌人傻傻的。先绳索荡到对面草地里埋伏好，暗杀一个、拳头干翻一个、子弹时间爆头一个、再一发火箭筒，这个世界就清静了。15秒绰绰有余。

以卵击石

解锁条件 只用近战攻击击败5名重甲型敌人

获得方法 用体术和重甲兵杠正面是不行的，会提示你要先打掉他的头盔。能速刷此奖杯的战点是第10章“埃弗瑞的塔”，一出来正面就有两个拿喷子的重甲兵，而上方有绳索悬挂点，利用绳索飞身过去使出“从天而降的掌法”，可以把重甲兵的帽子打掉，之后补上两拳就算是纯近战击倒了。用同样方法干掉第二个后选择重新开始战斗，仅三个来回就能解决这个看似麻烦的奖杯。

和平解决

解锁条件 在章节“孤立无援”之后直到藏宝库之前不杀死任何人

获得方法 即从第13章开始，不杀人到达第15章开始处，就算满足条件。这个奖杯比想像中要简单，因为这并不是一个潜入奖杯，玩家是可以被发现的，只是不能杀人罢了。在“探险家”难度敌人的那点攻击力根本不足为惧，硬冲就行了。然后哥哥山姆干掉敌人时不影响这个奖杯的取得。被敌人发现，无法触发双人合作上墙时，重读检查点就能解决。不小心杀人时也需要重读检查点。

僚机员

解锁条件 和同伴施展组合技10次

获得方法 组合技指的是近身攻击的双人终结技，最早可以在游戏初期的监狱混战中使出，当然玩家也可以直接选择第2章的“洗衣房乱斗”来刷，多站在同伴身边一些攻击就有不少使出双人技的机会。

攀岩专家

解锁条件 挂在边缘拉下20名敌人

获得方法 正常通关这样的机会可能也就5次，一般需要单独来刷。推荐选第7章的战点“遁逃”，一开始就有个边缘拉下敌人的教学。拉下后就重开战斗，反复20次也就几分钟的事儿。

不按剧本来

解锁条件 击败1000名敌人

获得方法 游戏中惟一的金杯给了“千人斩”，有点草率啊！一般二周目下来可以自然累积到1000人，不够的话可以随便找个敌人多的地方（例如第20章），杀一批就重开战斗，反复刷即可。不推荐一些无限出兵的地方，因为敌人刷新太慢了。另外，这个奖杯就别用直接选战点的方法刷了，毕竟数据是从零开始计算的。

禁止投喂

解锁条件 和市场里的狐猴玩游戏，让它偷走你的苹果

获得方法 在第11章的市场里见到卖苹果的妇女时买上一个，此时要快点往前走，触发和狐猴玩耍的小剧情。之后往前走两步，狐猴就会过来抢苹果。如果之前停留太久，德雷克会自己把苹果扔掉，那也就没有然后了。

一不小心就全用了

解锁条件 使用过游戏中每一种武器

获得方法 由于游戏中没有相关的统计，所以这个奖杯要玩家稍稍留意一下。首先，所有的枪械可以在通关后用点数购买，确保每一种都使用过一次，而且并不需要用每把枪干掉一个敌人，随便开一枪也算。所有枪械如下：

庇护者9毫米手枪
弗萨R-81
拉菲卡手枪
皮斯托尔手枪
巴洛克.44手枪
燧发枪
帕拉.45手枪
AK-47自动步枪
XCR突击步枪
FAL轻型自动步枪
ARX-160突击步枪
HS39全自动突击步枪
梅特勒M-30
铜斑蛇SR7
MP34a冲锋枪
马祖尔LDR
M14自动步枪定制版
斯佩佐提12口径
秃鹫



■大爆炸 在这里刷同时炸飞4人是最稳定的。

华湖榴弹炮
RPG 火箭筒

除这些武器之外，还有一些特殊武器，如果一周目完全不遗漏的情况，应该是在最终BOSS战时解开此奖杯的。特殊武器如下：

玩具枪（平凡的生活）
雷管（苏格兰）
手榴弹
煤气罐（苏格兰）
机枪台（苏格兰）
炸药桶（马达加斯加）
DShK 机枪（重装大汉掉落）
剑（最终战）



■怯场 广受好评的顽皮狗“自黑”奖杯。

天下无冢

解锁条件 撞倒马达加斯加所有石冢

获得方法 这个基本可以归入收集类奖杯。石冢有16个，在数据统计的最后一项可以看到。石冢大部分放在比较显眼的必经之路上，但由于马达加斯加的场地实在太大，如果不小心漏了一个，会让人找到崩溃。还是请参看第10章的攻略部分吧。

从这里能看得到我家！

解锁条件 爬到城市钟塔塔顶

获得方法 第11章到达大钟上方时先别下去，继续往上爬，爬到塔尖上时就会弹出奖杯了。

试炼与苦难

解锁条件 在10步以内完成苏格兰的第一个试炼

获得方法 智商型奖杯。这里的试炼指的是第9章第一个水桶谜题，由于三个十字架的起始位置是随机的，所以解法不止一种。推荐左起第2个舵向左转1次，第3个向左2次，第2个向左2次，第3个向右1次，完成这几步后看一下具体情况。10步以内没能解决就重读检查点再试一次。

最高分！

解锁条件 在复古电视游戏中击败最高分

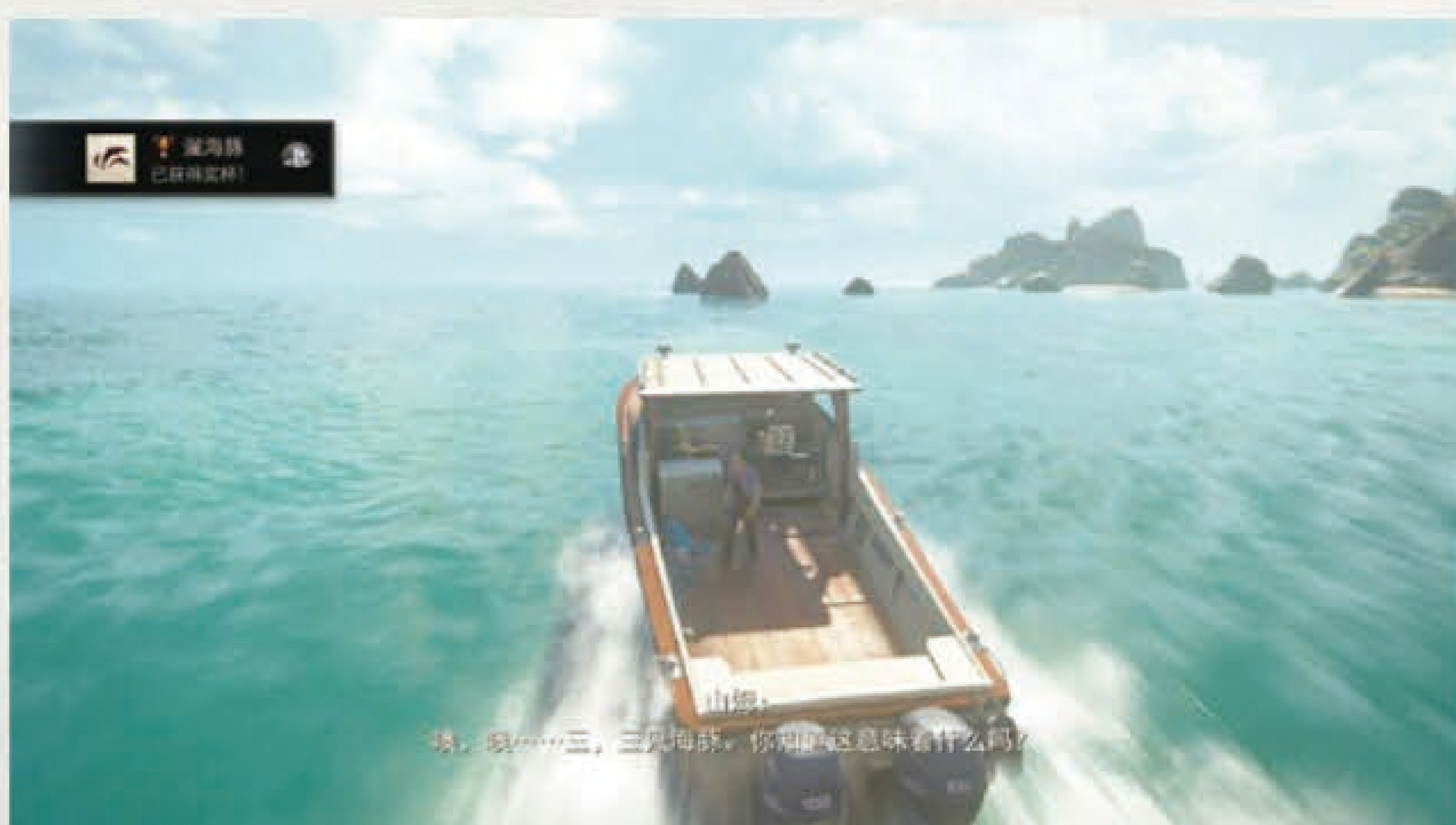
获得方法 首先可以确认，在平凡的生活中，德雷克无论表现多么神勇，都是无法打破3500的最高分的，不用反复尝试了。这个奖杯只能在终章时取得，诀窍有这么几点：

1. 一命过关，死了就重读检查点。游戏开始不久打破箱子可以加一条命，不要漏，过关有很高的奖励分。
2. 跳跃键长按才能跳得高跳得远，不然很容易摔死。
3. 苹果不要遗漏太多，有奖励分。也不要对着苹果使用旋转攻击，不然苹果会被打飞。
4. 实在有困难请开慢动作。

伶牙俐齿

解锁条件 听到全部支线对话

获得方法 移植自《最后生还者》的支线对话系统，总共有36条，攻略中会有支线对话详细触发条件的说明。如果算上石冢，本作的收集达到了全系列最多的209个！名副其实的寻宝游戏。



马可·波罗回来了

解锁条件 在沉船附近的海里玩耍

获得方法 第12章的彩蛋奖杯，沉船处有收集品，所以玩家一般都会开过去。之后在沉船所在位置游泳，听到德雷克说“马可！”就成功了。

怯场

解锁条件 在城市追逐战开始前，保持原地站立不动30秒（舞台演示失败场面）

获得方法 2015年E3演示时的尴尬场景重现，顽皮狗自黑奖杯。但是请注意，当德雷克和苏利从钟楼出来，推开门之后**千万不要跳过剧情动画**，必须等他们把话说完，跳剧情就不是场景重现，站在原地十分钟也不会跳奖杯的。他们对话时你其实就可以把手柄放在一边了，以免误操作。

油门踩到底！

解锁条件 和伊莲娜驾驶吉普逃跑，不撞到任何敌人

获得方法 这个奖杯可以选战点来获得，具体为第17章的“前往汽车处”。选低难度，不需要潜行，直接冲到汽车处，开车时注意别撞人。开下斜坡再右转就过关了。

遛海豚

解锁条件 让三只海豚跟着小船

获得方法 第12章的谜之奖杯。三只海豚的位置是动态的，大概位置是在沉船附近三块礁石以北的一片区域。我们以沉船附近三块礁石为起点，右侧远端的另外三块石头为终点来参照。首先在起点处细心观察水面有没有海豚跃起，前两只应该是靠得很近的。开过去等老哥说出关于海豚的对话后，向终点方向开，运气好的话一下子就能遇到第三只。注意！只要不离开此片海域太远，海豚会一直跟着小船，并不需要玩家特别关照它们。第三只位置很不固定，在两组石头之间来回行驶，可能1分钟就能刷出第三只海豚，也可能15分钟后一无所获，甚至让你开始怀疑人生。正因为这个奖杯的不确定性，有玩家戏称这不叫“遛海豚”，完全就是海豚在遛你。

宝刀未老

解锁条件 用玩具枪击中阁楼内所有目标

获得方法 平凡生活中，德雷克只能拿玩具枪找找当年的感觉。所谓目标是挂在上方的靶子，一共有四个，离拿到玩具枪位置最远的高处有一个靶子相对比较难发现一些。其实只要开启锁定瞄准就都是浮云了。

迷人一击

解锁条件 为苏利拍一张照片

获得方法 不要再尝试用“拍照模式”给苏利拍靓照了，那和奖杯没关系。这个奖杯其实是要在第11章进入钟楼地下解谜时，用手机给苏利拍照。拿出手机的机会不多，别错过了。

开篇
探险日志
寻宝心得 GUIDE
历史文献



击剑大师



解锁条件 在与雷夫用剑对决时完美格挡他的进攻，不被他砍伤或刺伤

获得方法 BOSS战无伤奖杯。规则很简单，BOSS从左边进攻就按三角键格挡，从右边进攻就按圈键，不过因为大部分情况下没有QTE提示，需要玩家自己去判断，对反应力有一定的要求。不要在惨烈难度挑战这个奖杯，因为高难度时雷夫像打了鸡血一样，不仅速度快，玩家还通常需要连续格挡很多下他才会露出破绽。“探险家”难度的雷夫就要温柔得多，如果再开启“慢动作”那就太简单了。另外，这场BOSS战分为三个阶段，一被砍到就重读检查点的方法也是奏效的。

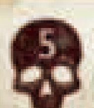




继续游戏



解锁条件 完成多人游戏教程



游戏开始了



解锁条件 完成5场多人游戏对战

获得方法 本作的网战非常有趣，相信玩家一上手就根本停不下来，所以这几个在线奖杯都极其简单，快的话两三个小时就能解决。



火线试炼



解锁条件 在多人游戏“中等”难度中完成全部试炼

获得方法 进入多人游戏的试炼部分，把第一列的全部14个任务完成即可。其实试炼也就是进阶教学，中等难度一点都不难，基本上都可以轻松完成。



好哥们!



解锁条件 在多人游戏中召唤10名搭档

获得方法 多人战斗中可以花费游戏货币招唤搭档（辅助玩家的NPC）。由于试炼中有专门的搭档相关的项目，而在试炼中召唤搭档也会累积次数，所以这个奖杯还是非常简单的。



医疗兵!



解锁条件 在多人游戏中复活10名队友

获得方法 1.03版之后在试炼中救NPC是不算的，必须复活真实的玩家队友才行。救人的机会在激烈的对战中其实并不多，而且有一定风险，所以建议使用医疗包或是秒救神器“如意摩尼宝珠”复活队友。还有一种方法是召唤搭档“救护者”，这样在玩家自己被击倒时救护者会马上过来复活玩家。复活自己也是算次数的。



一周目最速白金秘技

《神海》系列”每一作都有良性BUG可以利用，能够不同承度地降低白金奖杯的取得难度，当然也可能是制作者故意留的后门，例如《最后生还者》的跨难度继承秘技，到了PS4重制版也还是没有取消。《神海4》这次也不例外，而且良性BUG的原理与《最后生还者》还有些相似，这让《神海4》仅用一周目拿下白金奖杯成为可能。

由于在《神海4》中开启锁定瞄准、无限弹药、子弹时间等大幅有利于玩家的项目，并不会影响奖杯的取得，因此“惨烈”难度通关不再是白金路上最大的障碍，难点奖杯无外乎6小时通关，还有70%命中率通关，就算能够达成，也要多走上一两遍流程才能拿下，还是比较麻烦的。而利用良性BUG，只需要在一周目的基础上多加15分钟就能解决。具体步骤是这样的：

1. 一周目直接选**惨烈**难度，打起来实在有困难的话，可以选择开启“锁定瞄准”。参照攻略进行全收集，并且非战斗部分的特殊条件奖杯尽可能拿齐，这样可以节省不少后期选关补漏的时间。

2. 通关后用U盘或PS+会员云存档的方式**对通关存档进行备份**，以免因操作失误造成损失。

3. 选择开始**新游戏**，出现提示是否保存当前已获得的宝藏和游戏统计数据时要选择**是**，然后存档。（注：并不需要覆盖原先的通关存档，开新档亲测有效）

4. 完成序章并确保序章的射击部分命中率在70%以上（可开锁定瞄准），直到进入第一章与修女对话的剧情（剧情可以跳过）。当屏幕上显示第一章的章节名时，按START键，然后等待自动存档的提示消失后退回主菜单，再进入“章节选择”画面。如果看到所有章节均可选，就说明成功了。

5. 接下来需要选**终章**，存档时请覆盖掉刚才只打了序章的新存档。再玩一次终章直至通关，在出现职员表时按一下START键暂停，再解除暂停状态，过几秒“航路确定！–极速通关”和“神枪手”奖杯就会先后跳出。

6. 根据奖杯攻略中的心得，选章节或战斗，补完剩余单机奖杯，再打几场网战就白金了，预计可将白金时间控制在18小时之内。

温馨提示

1. 此秘技在1.03版本下亲测有效，但不排除在今后版本中被修正。

2. 此秘技不能用于解高难度通关的奖杯，所以最低限度要打通一遍“惨烈”。

3. 严格按以上步骤操作，依然有几率无法触发良性BUG。具体表现为在第一章退出游戏后，无法选择后面的章节进行游玩。此时请载入惨烈通关存档，然后重复第3步和第4步，直至成功。

4. **最重要的一点！**此最速白金秘技会在一定程度上影响您的游戏体验与乐趣，请有选择地使用。

多人游戏完全指南

相比起系列以往的作品，《神秘海域4》在多人游戏部分的进步是显而易见的。虽然多人部分的画面细节稍有逊色，分辨率也没有达到1080p，但是却换来了60帧的流畅体验。此外，本次的多人模式中，也加入了诸如搭档、神秘力量等全新的游戏元素，装备的搭配与自定义也很有讲究，初次上手的玩家也难免会有一些疑惑。下面小编就为大家带来《神海4》多人游戏的全面解析，希望能给大家带来帮助。

文 乙太　美编 心の永恒

基础知识

相比起《神海4》的剧情模式，多人模式的武器以及操作大部分来源于前者，并在此基础上进行改良与强化，系统也更为适合多人对战。在玩家正式开始多人游戏之前，有一些游戏的基本元素以及操作相关的注意点是必须要了解的，下面就为大家逐一进行说明。

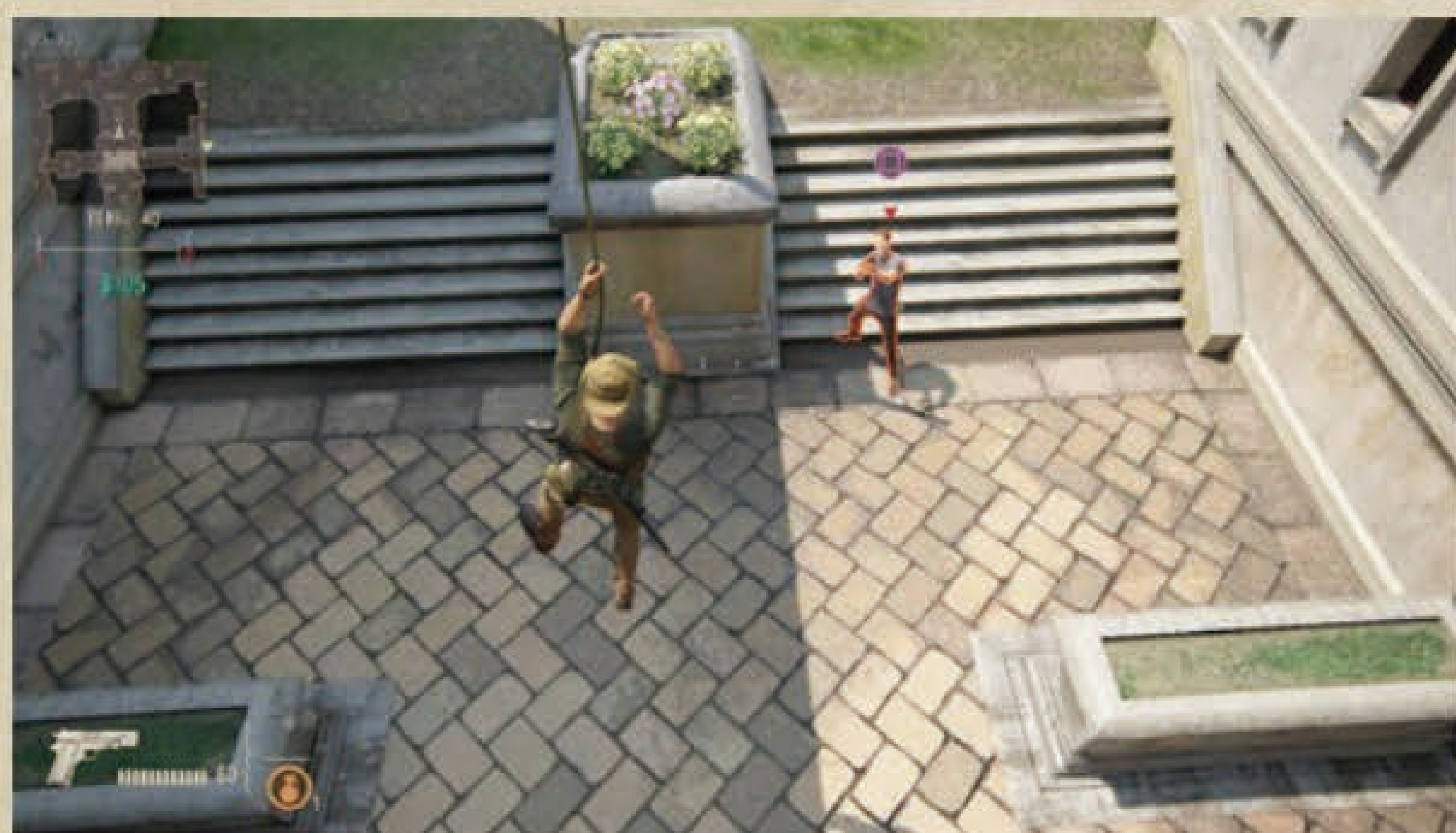


射击

射击的操作想必大家都很熟悉了，按L2键进行瞄准，之后按R2键能够进行精准射击。由于不同的武器射速、后坐力等数据有所不同，射击手感也会有所不同，例如有些武器适合点射，有些武器则适合连发扫射，这些都需要玩家在具体游戏时自行体会。这里要说的是网战时关于射击的一些注意点，首先是上弹，虽然武器的上弹速度各不相同，但是长管步枪的上弹基本都是需要一定时间的，虽然躲在掩体后面进行上弹并不会有什么危险，但是如果敌人露头或是靠近的话，优先切换手枪进行攻击会比较好。其次是盲射，虽然盲射的有不能命中的可能但总体的命中率还是令人满意的。在与敌人近距离周旋时，如果玩家的距离不够使用近身攻击，并且携带了射速较快的枪的话，围绕敌人进行移动，并且直接用盲射进行攻击也是不错的选择。



近战



按□键可以发动近战攻击，近战可以说是本作的多人对战中的一种重要攻击手段，当与敌人近距离周旋时，想要慢慢举枪进行瞄准显然是不现实的，而不举枪直接进行的盲射则不能够具备较高的命中率，需要依靠镜头转向来进行瞄准也是问题之一。此时，利用近战来快速击倒敌人便成为了良策。对于一名满血的敌人，玩家需要连续使用3次近战攻击才能将其击倒。对于被击倒的敌人，在其身边使用近战便能使出踢击将其击败。如果不想浪费子弹便击败敌人的话，踢击便是最好的方式。

除了普通的近战攻击外，玩家还能使用几种特殊的攻击手段。第一种是蓄力攻击，玩家需要按住L1键进行蓄力，当看到角色的手部闪光即表示蓄力完成。此时保持L1键被按住，瞄准敌人后按□键，即可发动蓄力攻击。蓄力攻击能够将敌人一击打入击倒状态，但在与敌人正面对抗时不建议使用，躲在角落里时用来阴人倒是不错的选择。第二种特殊的攻击需要玩家处于用钩绳摆荡在空中的状态，此时玩家的下方如果出现敌人的话，就可以直接按□键使出飞扑攻击，这招同样也能直接将敌人击倒在地。除了以上两种特殊的近战攻击外，当玩家悬挂在平台边缘时，玩家还可以直接对靠平台边缘的敌人直接按□键将他们直接拖下平台，此攻击方式也可以起到一击必杀的效果。

标记

在多人模式的对局中，拥有视野掌握敌人的动向是非常重要的。虽然一般情况下，玩家只能够在敌人开枪时获得敌人的位置，但是当携带了强化道具“标记”后，玩家即可按下L3键来对瞄准的敌人进行标记。当然，标记敌人的方法并不是只有这一种，并且是多人模式中一个非常重要的操作与元素，关于标记，有以下几点需要注意。

·被标记敌人头顶的箭头与名字能够在任何距离隔墙显示。

·一名玩家标记敌人后，其队友也可以得到该名被标记敌人的信息。

·当玩家装备了强化道具“伤害时标记”后，就能在用射击或爆炸物对敌人造成伤害后

开篇
探险日志
寻宝心得 GUIDE
历史文献



将他们标记。

·当玩家装备了强化道具“战斗标记”后，即可在被击倒在地后标记处附近的敌人，以便及时寻求队友的支援。

·一些搭档能够为你标记出敌人，例如救护者与狙击手。

·神秘力量安亚曼科的权杖能够标记出地图上所有的敌人，并且将他们显示在雷达上。

击倒与击败

本作中，玩家的生命值如果被打空，并不会直接进入重生状态，而是会处于击倒状态。此时，角色的头上会出现一个带有十字的圆形计量表，在计量表的倒计时结束前，玩家是可以被队友或者其他道具的效果复活的。而如果在倒计时结束时未能被救起的话，那么便会直接进入重生倒计时。当然，玩家也能够在倒地时自己主动选择重生。需要注意的是，即使倒计时未结束，处于倒地状态的角色一旦受到攻击，也会立刻被击败。

由于被击倒的角色有被复活的可能，而且击败敌人不仅能获得额外的奖励，还能获得弹药补给，所以玩家就必须抓紧时间对这些敌人进行补刀。最常用的补刀方法为近身后按□键使用踢击，这样做并不会浪费子弹。当然，如果玩家觉得不安全的话，也可以选择用手枪进行补刀。



金钱与宝藏

想要在团队对抗中取得胜利，光靠手中的武器与实力是远远不够的。搭档、重型武器以及神秘力量，这些都是玩家用来扭转战局或是扩大优势的强力助手。不过要借助这些强大的力量，就必须在对局中的商店里花费游戏内金钱购买。商店界面能够通过按下触控板打开，之后再用方向键选择需要购买的项目。值得一提的是，玩家处于复活等待中时，也是可以打开该界面进行购买的。每个项目会有一个初始价格，不过随着玩家对该项目购买次数的增多，项目的价格会逐渐增长，不过增长数次后便会达到一个上限。

既然所有物品基本都与金钱挂钩，那么想办法赚钱就显得十分重要。在一场对局中，玩家的每个能够给队伍带来贡献的行动都能带来金钱的收益，小到助攻、标记敌人、复活队友，这些行动能够带来数十点的金钱收益。收益较大的行动则包括了击倒敌人、终结敌人的连杀、击倒敌人的搭档等，这些行动都能带来数百元的收益。此外，游戏的场景中还会有宝藏出现，这些宝藏的位置相对比较固定，并且会在雷达上以钻石图标标记出来。玩家拾取宝藏后，一般能够获得 200 金钱的奖励，不过宝藏的奖励金额不是固定的，玩家也有几率获得 400 金额的奖励。由此可见，想要在游戏中快速发家致富的话，除了想办法击倒敌人外，当一名好辅助或者是当一名合格的寻宝者，也是一个不错的选择。



游戏模式

本作提供了三种多人游戏模式，不过在正式进行网络对战前，玩家首先需要完成游戏的基础教学与 5 场热身赛，热身赛采用了团队生存赛的规则。完成热身赛之后，玩家即可自由选择想要进行的游戏模式了，三个模式的玩法规则具体如下。

团队生存赛

该模式即最经典也是最简单易懂的抢人头模式，比赛以 5 人对 5 人的方式进行，限制时间为 15 分钟。在该模式下，一支队伍获胜需要的击败数为 40 人，也就是说，在限制时间结束前，优先击败 40 次敌人的队伍能够取得胜利。而如果在限制时间到达时，没有队伍达到目标，则判定击败敌人数量较多的队伍取得胜利。

相比其他两种赛制，团队生存赛的规则要简单不少，并不是非常讲究策略性。当然，同队成员之间的配合还是十分重要的，一般而言，只要跟着大部队行动，集体选择进攻以及防守，就不会出现太大差错。当然，玩家也可以选择在大部队与敌人正面交锋时，绕后骚扰敌人。但是，千万不要为了取得宝藏，就只身一人前往掩体较多的区域，因为敌人往往就会在那里等着你。



开篇
探险日志
寻宝心得 GUIDE
历史文献

据点控制战

据点控制战同样是5人对5人，相比起团队生存战，据点控制战拥有了相对复杂的规则，比赛的限制时间为20分钟。在该游戏模式下，每张地图都会有3个据点需要双方队伍争夺。当一支队伍的成员占据一个据点时，画面正下方就会出现一个据点正在占领的四边形标志，当标志上的进度条走满后，该据点便处于被队伍占据的状态。一个据点被占据后，便会以1秒加1分的速度使得占领该据点的队伍持续获得分数，当队伍的总分达到700分时，该支队伍即可取得比赛的胜利。而当玩家处于已经被对手占据的区域中时，画面下方会出现让该据点中立化的进度标志，只有当该据点被中立化后，才能继续后续的占领工作。值得一提的是，处于争夺中的据点是不会为队伍带来分数的，即使该据点未被中立化。

据点控制战较为考验团队成员间的配合与策略，在该模式下，想要死守着一个以上的据点显然是不现实的。在处于优势时，需要防止对方占领我方据点，并且力保我方船长不被击败，不让对手获得奖励分；而如果你的队伍处于劣势，或者想要攻占据点变得十分困难的话，就要想办法偷偷占领对方把守人数较少的据点，并且以击破敌方船长获得额外的奖励分作为作战目标。当然，无论怎么样，抱团行动依然是该模式下制胜的第一要义。



●关于船长

船长是据点控制战中的一个独有元素，每支队伍都会有成员被系统推选为船长。被推选为船长的成员通常是当前情况下对队伍做出贡献最多的成员，在一名成员成为船长后，如果他一直保持没有被击败的状态的话，其船长的阶级会随着时间的流逝而不断提升，起初为1阶，最高则可以达到3阶。而在成为船长后，该名成员将会获得许多Buff，这些Buff包括了战斗商店物品折扣（1阶为10%、2阶为20%、3阶为30%）、处于击倒状态的生命值加成（1阶为25%、2阶为50%、3阶为75%）以及复活队友时的复活加速（1阶时获得50%加成、2阶为100%、3阶为150%）。

当然，如果玩家成为了船长的话，并不仅仅意味着他变得更为强大。当船长被击败时，船长的状态便会消失，由于敌人击败船长后能够获得特殊的奖励分数（1阶为20分、2阶为40分、3阶为60分），船长也因此更容易成为被敌人集火的目标。此外，船长是很容易被敌人发现的，在成为1阶船长后，敌人能够看到船长头顶上的特殊船长标志，而在成为2阶船长后，船长在地图雷达上的位置便能够被敌人看到，而成为了3阶船长后，船长在死亡前将始终处于被标记的状态。因此，对于团队而言，比起想要依靠船长获得更大的对局优势，保护好己方队伍的船长更为重要。



夺宝赛



夺宝赛是4人对4人的比赛，限制时间为12分钟。在夺宝赛的赛制中，队伍双方的目标为争夺位于地图上某一位置的神像，并将其搬运回己方的宝箱之中，成功完成3次搬运的队伍将获得胜利。在在游戏开始或是一个神像被搬运完成后，神像需要7秒的时间进行重生，在神像出现在地图上后，其位置会被明确标识出来。玩家接近神像后，需要按下R3键对神像进行拾取，持有神像的玩家行动速度会减慢，同时将无法使用长管步枪、配件、重型武器以及神秘力量，只能使用手枪进行远程攻击。不过在持有持有神像时，玩家可以通过按□键来挥舞神像使出更为强力的近身攻击。此外，按R1键能够将神像扔出，被扔出去的神像将会在地面上保持一段时间，在该时间段内任意玩家可以对其进行拾取，不过在地面上的时间过长时，神像便会得到重置。

夺宝赛的关键在于夺取神像，不过由于负责搬运的角色行动将会变得十分缓慢，即使有队友保护也很难在混乱的战场上生存。因此，并不建议在有敌人骚扰的情况下冒然搬运神像。如果一支队伍在神像搬运次数上取得优势的话，就可以采取不断骚扰对手搬运而不去主动搬运的保守打法，直到拖延至比赛结束。

地图



在游戏中，总共有8张截然不同的地图可供玩家们体验。这些地图在任何模式下都能被选择，不过在匹配模式中，玩家所能进入的地图是随机的，只有在自定义游戏时，才能选择自己想要进入的地图。本作的地图设计较为复杂，有着许多层次与高低差地



形，也有着高台、小屋、斜坡以及绳索摆荡点等元素。此外，本作的每张地图基本上都是四通八达的，玩家能够利用一些用于快速移动的地形在地图的各个区域间穿梭，想要找一个好的位置蹲点基本上是很难的。同时，在与对手进行正面拉锯战时，也要当心敌人从侧面或者背后的偷袭。当然，地图中也存在着一些较为狭窄的区域，在这种地形中放置地雷或C4，对敌人进行伏击，也是一种不错的作战策略。本作的地图虽然各具特色，但是需要注意的地方则大致相同，下面便给出一些注意点，希望能够对大家起到帮助作用。

·多利用场景中的自然掩体来掩盖自身的行踪或躲避子弹，比如草丛、雪堆、石块等。

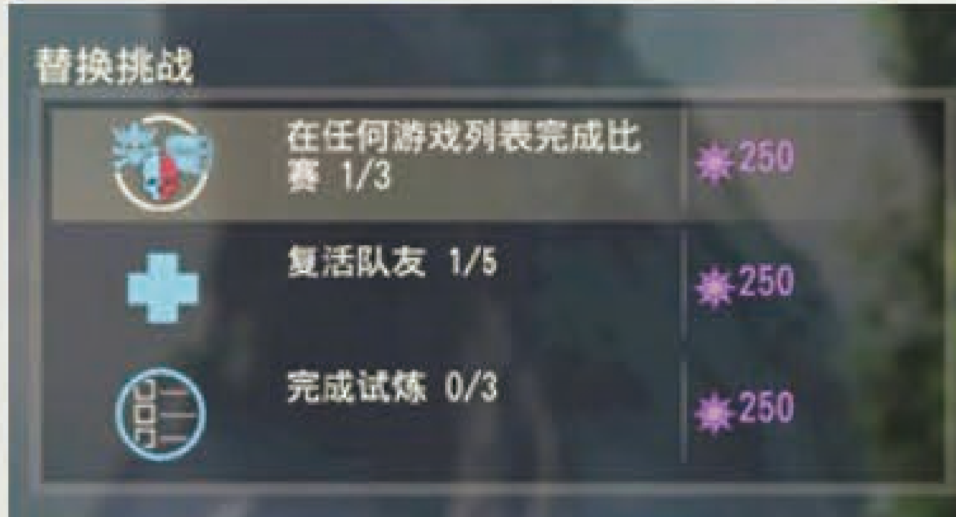
·利用绳索摆荡点在场景中穿梭，或是前往具备优势的制高点进行远程攻击。

·多在敌人聚集地附近或狭长的走道放置C4或地雷，对敌人造成出其不意的伤害。

·留意场景中宝藏的位置，以确保能够以最快的速度进行拾取。

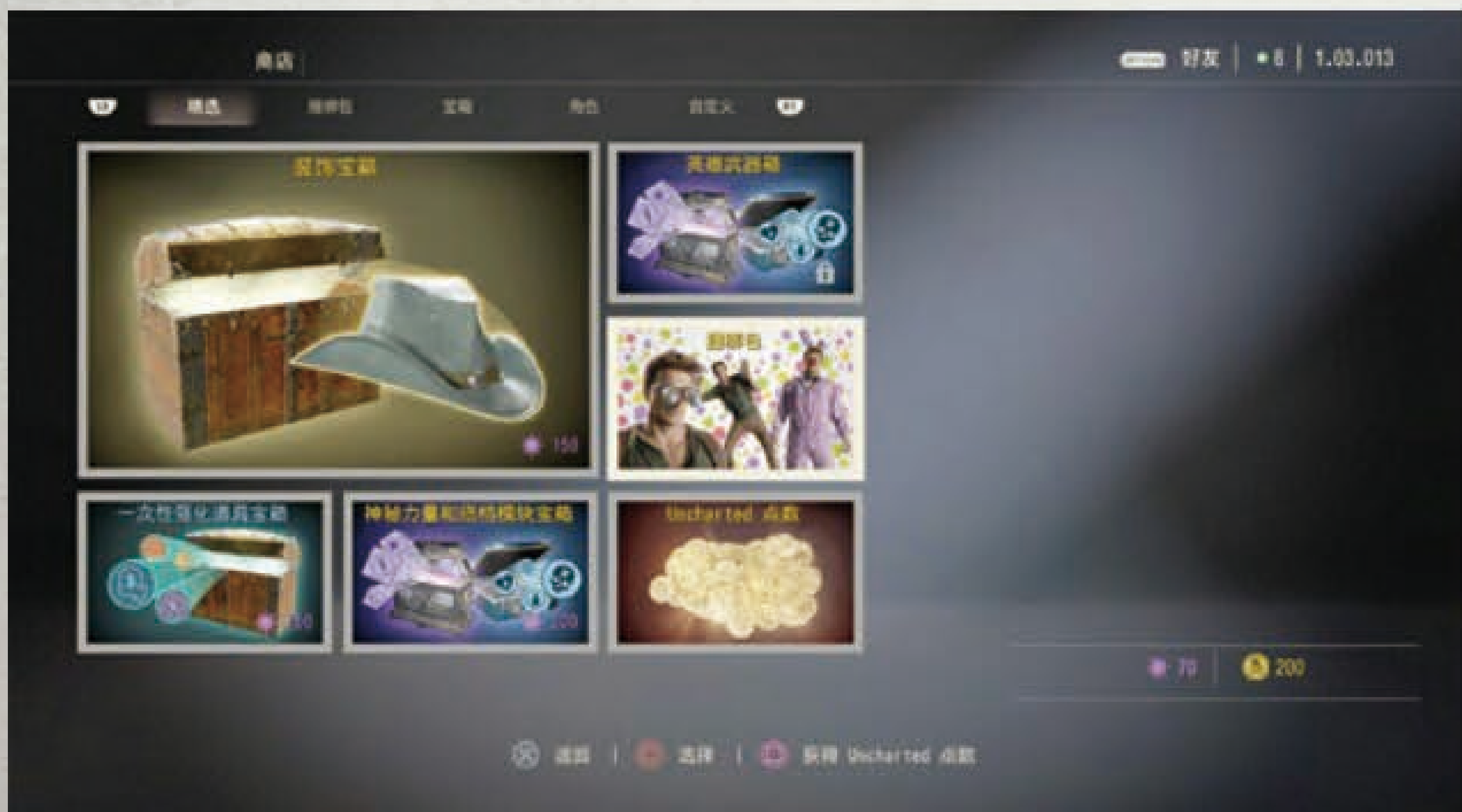
挑战

挑战即其他游戏中的每日任务，这些挑战都是一些特殊条件，需要玩家在对战的过程中累计完成，例如召唤15次搭档、使用任意长管步枪击倒50名敌人等等。完成这些挑战后，玩家将能够获得文物作为奖励。挑战每天都能更新一个，但是未完成的挑战最多存储3个，也就是说，如果玩家已经存了3个未完成的挑战，那么除非玩家完成其中一个挑战，将不会有新的挑战更新。相比比赛胜利取得的文物，挑战所得的文物数量较多，因此建议优先将挑战完成。



在线商店

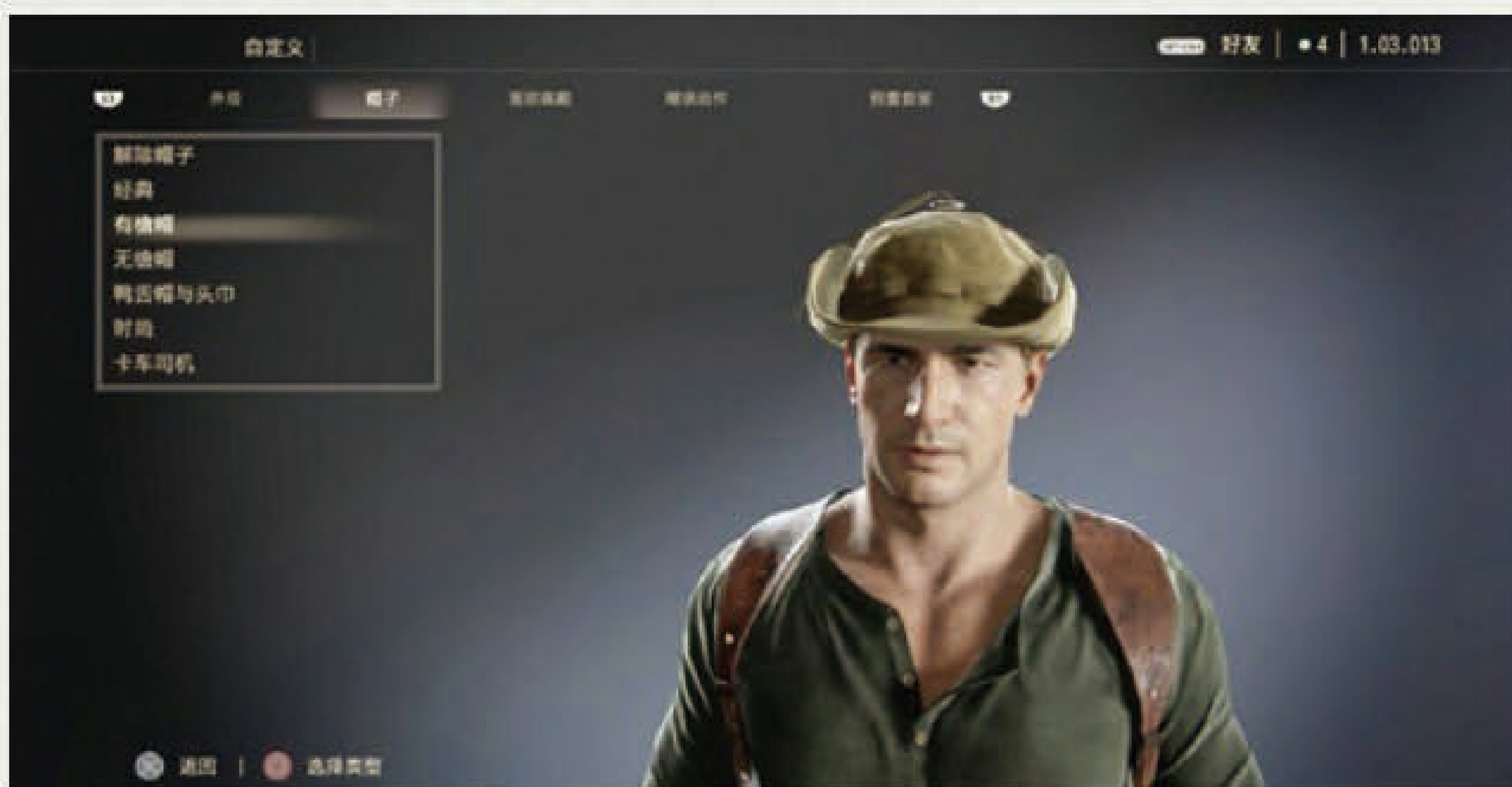
在多人模式的在线商店中，玩家可以利用游戏中的两种货币来购入独特的多人模式内容。游戏中的货币有两种，一种是紫色的文物，文物可以换取商店中的宝箱，宝箱包括了装饰宝箱、神秘力量和搭档模块宝箱、英雄武器宝箱以及一次性强化道具宝箱，装饰宝箱中能够随机获得新角色和自定义物品；神秘力量和搭档模块宝箱中能够随机获得为解锁的搭档与神秘力量的调节器，并且不会出现重复；英雄武器箱需要玩家解锁了一把英雄武器后才会开放购买，其中能够随机获得各种英雄武器；一次性强化道具宝箱中能够获得一次性的强化道具，这些道具在携带一次后就会消失，一般的用途是降低对局时搭档、神秘力量的价格等。



游戏中的第二种货币为海盗骷髅金币，该货币无法在游戏中获得，只能通过活动获取或使用现实货币购买。海盗骷髅金币的用途是购买指定的角色自定义物品，并不能用来购买影响游戏平衡性的物品。但是，如果玩家想要快速获得自己心仪的角色或者是炫酷的装扮的话，那就必须使用海盗骷髅金币了。

自定义

本作的多人模式提供了丰富的自定义内容，玩家能够按照自己的喜好，更变每一名角色的穿着、配饰以及嘲讽动作。此外，搭档与武器的外观也能通过自定义来改变，不过这些自定义内容并不是一开始就开放的，需要玩家在商店中购买后才会解锁。



武器与装备

长管步枪

长管步枪是玩家的主力武器，玩家只能携带一把长管步枪，多人模式中的可用长管步枪在剧情模式中都有登场，涵盖了突击步枪、冲锋枪、狙击步枪等所有类型，喜爱各种战斗方式的玩家都能找到自己心仪的武器。不过并不是每一把长管步枪在初期就能使用，而是需要玩家通过积攒长管步枪的击杀数逐步解锁。一般来说，后期解锁的枪往往更为强力。长管步枪可以安装一个调节器，总共有11种长管步枪的调节器，但并不是每一把武器均适用所有的调节器。此外，对应武器的调节器也需要通过积攒击杀数来逐一解锁。

长管步枪的单一武器击杀数不仅能够解锁该武器的调节器，还能够解锁该武器的英雄版本。英雄武器前会带有游戏角色的名字，如德雷克专用AK-47。每把武器并不止一种英雄武器，这些武器的一种获得方法是通过不断击杀敌人逐一解锁。当然，玩家也可以直接在商店中购买英雄武器宝箱来获取，不过获取的英雄武器是随机的。英雄武器的数值与普通武器完全相同，不同的是，每一把英雄武器都已经装备了两种特定的调节器，这也是英雄武器的强大之处。

长管步枪一览

图示	名称	类型	特色
	AK-47自动步枪	全自动标准突击步枪	各项数值均衡但不突出，适合中距离战斗以及突击时进行扫射
	FAL轻型自动步枪	三连发远程步枪	适合远距离作战，扣动扳机即可三连射，高射速但后坐力高，不适合对付移动中的敌人，可以用瞄准镜提高命中率

长管步枪一览

图示	名称	类型	特色
	马祖尔LDR	栓式远程狙击步枪	基础狙击枪，伤害与射程均很可观，是喜欢远程玩狙击的玩家的标配
	MP34a 冲锋枪	全自动冲锋枪	适合近距离作战的武器，但各项数值都比较中庸，且命中率较低
	梅特勒M-30	半自动远程步枪	适合远程作战，威力尚可，但无法连射，射速较低，能够通过开启瞄准镜提高命中率
	XCR 突击步枪	全自动冲锋枪	基础冲锋枪，适合近距离冲锋作战，拥有较高的射速，但后坐力会随着持续开火而变大
	铜斑蛇SR7	全自动远程狙击枪	相比FAL，SR7伤害较低，但是射程与射速占优，并且支持连射，是一把不错的狙击枪
	斯佩佐提12口径	泵动式霰弹枪	霰弹枪射程极近，但是范围大，伤害高，适合贴身作战时使用，直接盲射即可
	HS39 全自动突击步枪	全自动中程突击步枪	适合中距离以及近距离战斗的升级版突击步枪，高射速是其优点
	M14 自动步枪定制版	半自动远程狙击步枪	最后解锁的狙击枪，各项数值都很完美，使远程狙击的最佳选择

调节器一览

名称	效果
开局弹药	开始时弹药增加
装弹速度	加快你的装弹速度
命中率	提高武器命中率
盲射命中率	提高盲射命中率
消音器	开火时不会在雷达上显示出来
瞄准扫射速度	瞄准状态下移速增加
弹匣容量	弹匣可以装更多子弹
后坐力	减轻后坐力效果
瞄准镜雷达	当开启瞄准镜时雷达会出现
瞄准镜晃动	减少瞄准镜晃动
缩放速度	瞄准镜缩放速度加快

手枪

在多人模式中，手枪往往属于辅助用的武器。本作的多人模式一共有 7 把手枪可供选择，不过玩家只能选择一把带入战场。与长管步枪一样，手枪同样也需要通过积攒杀敌数逐一解锁，也能够装备调节器，并且拥有英雄武器。虽然游戏后期解锁的手枪具备一定的实用性，但由于长管步枪往往更胜一筹，因此手枪大部分情况下都会充当步枪需要换弹时或没有弹药时的替补武器，或者用来对倒地的敌人进行补刀。不过在游戏提供的手枪中，也包括了机关手枪、双管霰弹枪、左轮手枪以及狙击手枪这些较为特殊的手枪，装备这些手枪所需耗费的 LP 并不高，玩家可以根据自身的喜好选择合适的手枪进行携带。

重型武器

重型武器虽然属于武器范畴，每局对战也只能携带一把，但是并非开局就能使用。重型武器与搭档、神秘力量一样属于可购买物品，在购买了重型武器后，玩家可以通过装备长管步枪时再次按下方向键→来切换重型武器。与其他装备的解锁方法一样，重型武器也需要通过积攒相关杀敌数逐一解锁。游戏中一共有 6 种重型武器，每一种都有其特色与使用技巧，下面就为大家逐一介绍。

●华湖榴弹枪



耗费LP：5
初始价格：700

作为最早即可使用的重型武器，华湖榴弹枪具有不错的实用度。榴弹枪能够射出高威力、且能够在范围内产生爆炸的榴弹，如果在敌人聚集在一个掩体后使用的话，通常能够达到一次击杀多名敌人的效果。由于爆炸范围较大，因此使用时并不需要进行精确的瞄准，总得来说是一把不错的重型武器。

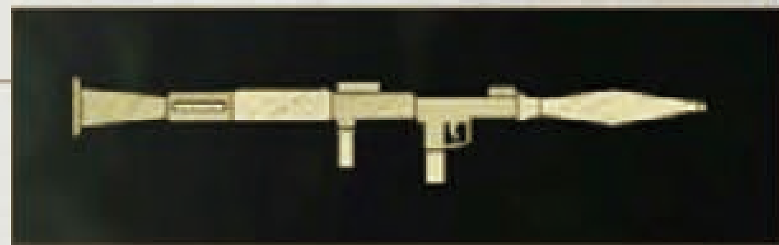
●斯通纳 63



耗费LP：3
初始价格：700

斯通纳 63 是一把适合中距离作战的机枪，作为一把需要额外购买才能使用的重型武器，斯通纳 63 的伤害在同类武器中显然是出类拔萃的，如果对敌人集火扫射的话，通常具备不错的爆发力。但鉴于机枪的子弹消耗极快，而重型武器属于一次性武器，通常需要从侧面或后方突袭敌人时才能起到不错的效果，较为考验玩家对于使用时机的把握。

●RPG 火箭筒



消耗LP：5
初始价格：700

火箭筒向来属于高伤害且高射程的武器，用来对付远处聚集在一起的敌人十分有效。当然，缺点也十分明显，那就是只有一发弹药，考虑到需要用金钱进行额外购买，就显得有一些不值了。

●巴洛克.44手枪



消耗LP：4
初始价格：600

作为一把重型武器，巴洛克 .44 手枪虽然属于手枪，但却拥有远超于一般手枪的伤害以及射程，并且能够通过瞄准镜提高命中率，一般的对手两枪即可击倒。不过要说缺点的话，那就是该武器无法造成范围伤害，弹药也不算多，相比起其他重型武器性价比显得略低。

●秃鹫



消耗LP：4
初始价格：700

秃鹫是一把威力极高的霰弹枪，拥有较大的范围以及极高的威力。但是想要用好这把武器，必须尽可能地与敌人接近，同样是非常注重使用时机的一把重型武器。

●ARX-160 突击步枪



消耗LP：4
初始价格：600

这把武器是多人游戏中最为强劲的突击步枪，该武器拥有极高的射速，以保证能够以最快的速度输出最高的伤害。在与敌人进行中距离战斗时，ARX-160 突击步枪往往能够占据较大的优势。

配件

配件是玩家除了主要武器外能够携带的辅助工具，开场即可使用，无需从商店进行购买。不过所有的配件的携带数量均有上限，并且在使用之后会进入补给状态，因此无法连续进行使用。配件无法安装调节器，但是能够在每局对战中花费金钱进行升级，升级后的配件会变得更为强力，部分配件的补给速度与携带上限也会得到提高，下面就为大家逐一介绍本作中登场的配件。

●手雷



LP：4
升级价格：300

手雷可以说是多人模式中最常用的配件，初始状态下携带1个，补给时间为80秒。手雷直接按R1键即可选定目标地点进行投掷，投掷轨迹为抛物线。本作中，手雷的爆炸范围并不算小，基本令人满意，伤害也足够。当敌人躲在掩体中时，投掷一枚手雷通常都能将敌人炸残或直接炸倒。即使没有对他们造成伤害，也能把敌人逼出角落或掩体，以便使用枪械射击，是拉锯战中最为实用的配件。在对配件升级后，手雷将会获得更高的使用频度和使用效果，推荐突击型角色携带并优先进行升级。

升级效果一览	
等级	效果
1	补给速度加快25%
2	携带额外手雷
3	补给加快30%，引爆加快15%

●复活包



LP：2
升级价格：200

复活包属于支援型配件，需要按R1键进行投掷，其效果是让投掷地点附近的队友复活，补给时间为60秒。复活包的复活效果是需要时间的，不过比队友人工复活稍快一些，但还是不推荐对暴露在敌人视野内的被击倒队友使用。当然，复活包的优点也十分明显，那就是在进行升级后，能够同时对范围内的多名队友进行复活，并且能够远距离进行复活，省去了跑路的麻烦以及暴露自身的危险，推荐给辅助型角色携带。

升级效果一览	
等级	效果
1	补给加快15%，携带额外复活包
2	投掷速度加快50%，复活距离增加
3	复活时间加快，完全恢复盟友生命值，补给加快30%

●烟雾弹



LP：1
升级价格：200

烟雾弹的补给时间为60秒，在投掷后能够在投掷的位置周围产生浓烟，阻碍敌人的视线，但同时玩家也无法看到烟雾后的敌人。当然，如果事先做好准备的话，也可以利用蓄力攻击出其不意地对处在烟雾中的敌人进行攻击。此外，烟雾弹与神秘力量埃尔多拉多之怒搭配也能产生不错的效果。

升级效果一览	
等级	效果
1	烟雾的持续时间增加50%，补给加快15%
2	补给加快30%，可携带额外烟雾弹

●地雷



LP：3
升级价格：300

地雷是可以投掷在特定地点的设置型配件，不过投掷的距离一般较短，但是可以对未引爆的己方地雷进行回收。在敌人接近了地雷之后，地雷便会在较短的时间内自动引爆，并且给予周围敌人较大的伤害。在对战中，地雷的主要作用是带给敌人出其不意的影响，尤其是放置在狭长的走道或者是掩体后面，通常能够获得意想不到的收获，也是用来赚取额外金钱的利器。值得一提的是，敌方的地雷是可以被直接发现并且被枪械引爆的，因此如果在前进时发现了对手设置的地雷的话，一定要优先进行拆除。

升级效果一览	
等级	效果
1	补给加快20%
2	引线时间加快30%
3	空中引爆，去除蜂鸣，可携带额外地雷

●C4塑胶炸弹



LP：2
升级价格：300

C4塑胶炸弹是另一种设置型配件，补给时间为70秒。与地雷不同的是，C4能够被设置在其落点的任何表面，这也包括了墙壁，并且需要按方向键↓来主动引爆。在对战中，C4的主要作用还是对追击玩家的敌人造成出其不意的伤害。由于需要主动引爆，因此想要靠C4阴到那些视野以外的敌人是十分困难的。

升级效果一览	
等级	效果
1	补给加快10%，被击倒时可引爆
2	补给加快25%，引爆延迟减少50%
3	爆炸后使敌人昏迷，补给加快40%

神秘力量

神秘力量是可以被主动触发的超自然力量，通常具备着扭转战局的作用。每名玩家在一场战斗中只能选择一种神秘力量进行携带，在购买了神秘力量后，玩家需要按下L1键+R1键进行使用。本作中共有5种神秘力量可供使用，并且需要通过神秘力量的累计使用次数依次解锁。5种神秘力量各自具备不同的特殊效果，玩家需要根据队伍的需求以及自身的定位进行选择与搭配。此外，神秘力量也可以装备调节器，每种神秘力量都拥有数个调节器可以选择，这些调节器也会随着该神秘力量使用次数的增加逐个解锁，如何搭配也是一门学问，下面小编就为大家逐一进行说明。

●埃尔多拉多之怒



初始LP：5
初始价格：800

埃尔多拉多之怒是游戏中惟一的伤害型神秘力量，玩家可以将神秘力量投掷到一个指定位置，之后该位置便会召唤出埃尔多拉多，并且释放出带有追踪效果的幽灵攻击附近的敌人。埃尔多拉多之怒的效果看似十分强大，使用起来也没有什么技术含量。但从实际的使用情况来看，该神力的购买价格较高，而且释放出的幽灵移动速度偏慢，利用翻滚很容易躲避，基础伤害也偏低，一般需要4下才能击倒一名敌人。在中距离的混战中，利用埃尔多拉多之怒来骚扰敌人是一种不错的选择，不过想要依靠该神力来击杀敌人的话，不依靠调节器恐怕就比较困难了。总的来说中规中矩，推荐玩家在游戏前期进行携带。

调节器一览	
名称	效果
高亮显示目标	被埃尔多拉多之怒伤害的对手会以高亮标记出来
幽魂加速	埃尔多拉多之怒的幽魂追踪速度提高25%
伤害提高	对手被击中时受到伤害提高50%

●如意摩尼宝珠



初始LP：4
初始价格：400

如意摩尼宝珠属于辅助系的神秘力量，推荐给擅长中、远距离作战且想要进行辅助工作的角色携带。如意摩尼宝珠可以将使用范围内被击倒的同伴复活，注意该复活是瞬间的，并不会有复活过程。在

没有添加调节器时，如意摩尼宝珠的缺点是射程偏短，并且无法使队友在HP全满的状态下复活。不过如果携带该技能在玩家能够在队友在混战中被击倒时瞬间将他们复活，此时如果队友配合良好的话，能够对敌人进行出其不意的进攻，从而扭转战局。总体来说是非常实用的神力，而且在后期解锁调节器后，其实用性更为突出。

调节器一览	
名称	效果
射程延长	如意摩尼宝珠施放范围增加35%
全满复活	被复活的队友生命值将恢复全满

●安亚曼科的权杖



初始LP：2
初始价格：300

权杖也是一个非常特别的神力，条件允许的话，每支队伍必须有一人携带。在购买了权杖后，玩家可以在自身所处的位置放置权杖，而在权杖起作用的30秒内，敌人将会被标记出来，并且被显示在雷达上。权杖的初始价格十分便宜，涨价幅度也不算大。但是权杖能够及时帮助我方队伍掌握敌人动向，效果对于战局的影响是巨大的。要说权杖最大的缺点，就是其放置的位置同样会被显示在地图上，并且如果对手摧毁了权杖的话，将能够获得200金钱的额外奖励。因此，选择一个敌人比较不容易到达的区域放置权杖是十分重要的。

调节器一览	
名称	效果
持续时间延长	权杖的持续时间增加15秒
引导箭头	权杖激活时，你和你的队友可以在雷达上看到敌人所面对的方向
高亮显示目标	当你的权杖激活时，你的所有对手都会被高亮显示

●巨灵元神



初始LP：4
初始价格：500

巨灵元神属于自身Buff型神秘力量，持续时间为20秒。在开启巨灵元神后，玩家全身将会燃烧红色的火焰，此时按下○键能够进行加速冲刺，并且在翻滚或从绳索摆荡状态跳下时能进入隐身状态。不过在开启巨灵元神后，玩家将无法躲入掩体之中，容易成为被集火的目标。总得来说，巨灵元神虽然能够强化玩家自身的能力，但无法为队伍整体带来较大的收益，从全队考虑，不推荐携带该神力。

调节器一览	
名称	效果
移动加速	巨灵元神激活时，你的奔跑速度提升30%
持续时间延长	巨灵元神持续时间延长25%

●因陀罗的永恒



初始LP：4
初始价格：700

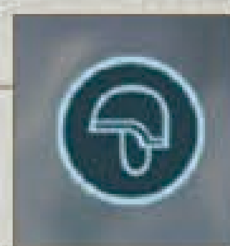
因陀罗的永恒是一种对范围内敌人造成群体减速Debuff的技能，使用时需要进行投掷，投掷地点附近范围的内敌人将会得到减速，进行一次购买后将获得2次使用机会。因陀罗的永恒的减速效果十分明显，能够减速的不仅是敌人的移动速度，敌人的各种动作也会被放慢，能够起到有效的牵制作用。哪怕是一对一作战时，使用因陀罗的永恒也能起到不错的作用。而当敌人扎堆时，使用因陀罗的永恒对他们进行牵制，再配合榴弹炮等范围武器进行输出，能够取得意想不到的效果。总得来说，因陀罗的永恒属于攻守兼备的神秘力量，使用起来也十分灵活，强烈推荐玩家们携带。

调节器一览	
名称	效果
减速效果增加	额外减速对手敌人动作30%
作用范围增加	减速对手的作用范围增加25%
高亮显示目标	若你的对手处于你的因陀罗的永恒的范围内，他们会被高亮显示

搭档

在本作的多人游戏中，强力的搭档可以说扭转战局的关键元素之一。本作总共有4种不同类型的搭档可供召唤，玩家在每局对战中最多能够携带全部4种搭档，但这样就不能携带其他的可购买物品了。因此，玩家更具自身的职责来选择合适的搭档就变得十分重要了。玩家可以在金钱足够时购买携带的搭档，来使他们加入战局之中，搭档会直接被标注在雷达上，敌我双方都能看见，并且具备自己的血量，如果血量归零便会被击败。玩家只能召唤一个搭档，如果在搭档未被击败前再次召唤搭档，搭档便会被刷新。搭档可以用调节器强化，与其他装备一样，也只能装备一个调节器，装备调节器后，搭档的初始价格会提高，需要耗费的LP也会增加。下文将会对本作中出现的四种搭档进行逐一介绍，希望能够起到一定的参考作用。

●狂徒



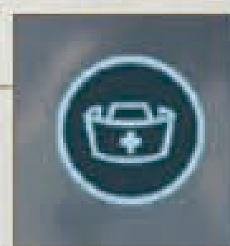
初始LP：4
初始价格：800

狂徒是手持重型机枪的大型搭档，他会跟随玩家的行动轨迹行动，并且会主动对范围内的敌人进行机枪扫射。狂徒的主要作用是在拉锯战时进行火力压制，其血厚的特点一定程度上可以用来吸引敌人的火力，并且打乱敌人的进攻节奏。当然，狂徒的缺点也很明显，那就是行动速度较慢，虽然血量较高，但也经不住敌人的集火攻击。不过由于使用起来简单粗暴，还是非常推荐玩家携带的。

想要对抗对手的狂徒搭档，就必须了解狂徒搭档的弱点，狂徒搭档虽然被重甲包围，但依然能够被爆头。此外，从空中进行的飞扑攻击也是对付狂徒的最好方法之一。

调节器一览	
名称	效果
移动加速	移动速度提高30%
高亮显示目标	当你的目标被你的狂徒造成伤害时，他们会被高亮显示
命中率提升	命中率提升15%
生命值再生	45秒后恢复生命值

●救护者



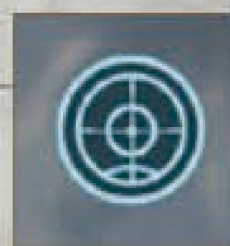
初始LP：2
初始价格：500

救护者属于支援型搭档，其具备两项特别的能力，第一个是能够能够主动复活我方队员，第二个则是能够为我方队员进行配件补给以及弹药补充。救护者的移动速度较快，但是血量相对较少。想要发挥救护者的最大作用，就必须跟着团队行动。此外，在进行远距离的拉锯战时，救护者也能够起到及时为我方提供弹药补给的作用，实用性还是很高的。

需要注意的是，当救护者搭档的召唤者被击败重生时，救护者搭档会被直接传送至其身边。因此，在对付带有救护者搭档的对手时，建议优先解决掉其搭档，放置搭档被传送至安全区域。

调节器一览	
名称	效果
移动加速	移动速度提高20%
投掷复活包	当你被击倒时，将会获得一个复活包
额外生命值	生命值提高30%
更多弹药和配件	救护者为你和队伍中的其他人补充装备时，额外获得75%弹药与60%配件回复

●狙击手



初始LP：3
初始价格：700

狙击手搭档是召唤至指定位置的远程攻击手，他们不仅会主动攻击远处的敌人，并且还会降攻击过的敌人标记出来。狙击手的伤害很高，但是血量较低，并且无法自行移动。如果想要移动

狙击手的话，可以打开商店并且再次选择一次狙击手。需要注意的是，狙击手在转移位置时是十分容易被攻击到的，因此需要注意保护。此外，注意不要将己方狙击手召唤至平台的边缘，因为这样很容易被敌人打下平台。

一般情况下，狙击手在瞄准时会暴露出其激光瞄准具，玩家可以根据激光来确定敌方狙击手的位置，这也是用于对抗狙击手的主要手段之一。

调节器一览

名称	效果
变更位置速度	变更位置速度提高15%
无激光瞄准具	只有开火时才会显示激光瞄准具
因陀罗之路	下达变更位置命令后，神秘力量“因陀罗之路”可让狙击手在3秒内瞬间移动
生命值再生	25秒后恢复生命值

●猎人



初始LP：3
初始价格：600

作为最后一个解锁的搭档，猎人可以说十分强力。在召唤猎人后，他会主动冲向一名最近的敌人，并用手臂将对手锁喉，被锁喉的角色将不能动弹，并且会受到伤害，此时可以用近战攻击将该名角色一击必杀。而在召唤了猎人后，玩家可以打开商店再次选择猎人使其进入跟随模式，此时猎人将不会随意冲向敌人，而是采用枪械进行攻击。猎人血量中等，并且具有不错的移动力，属于在近距离战斗中有着不错发挥的搭档。

猎人虽然强力，但作为对手时也是十分棘手的。对付猎人最好的方法，那就是不要让其接近，猎人接近时我方能够听到强烈的呼吸声，此时就要注意躲避。与其保持一定距离，再用枪械进行射击，即可将其解决。如果我方同伴被猎人锁喉的话，可以采用直接上前近战的方式来解救队友。

节器一览

名称	效果
无声猎人	猎人的目标将不会听见猎人的呼吸声
无爆炸昏迷	猎人将不会因为爆炸的冲击而昏迷
锁喉时间延长	猎人的锁喉更难被挣脱
发现目标	猎人的目标会被标记

强化道具

强化道具是能够被携带的特殊技能，在LP上限允许的情况下，玩家最多能够装备4种强化道具，每种强化道具拥有多个等级，并且只有在累积完成了指定次数的特殊条件后才会解锁。强化道具能够给角色带来各种各样的增益效果，下面就为大家推荐一些实用的强化道具，供各位玩家参考。

隐身：隐身可以防止敌人探查到你的行踪，1级时只能让角色不会在敌人重生时显形，但提升至3级后，就能免疫一切的标记效果，十分实用。

斗士：使角色的近战攻击与蓄力攻击得到强化的道具，是喜欢近距离突击的玩家必选的道具。而在等级提升后，还能使得近战缩短配件的补给时间，可见该道具拥有极高的性价比。

多劳多得：多劳多得能够让角色在击破敌方搭档后获得额外的金钱奖励，并且还能缩短配件的补给时间，是不错的用于提高收益的强化道具。

伤害时标记：1级的伤害时标记并不能为我方带来太大的帮助，但是提升至3级后，就能使得角色不仅能够通过伤害标记敌人，还能在击破敌方搭档后标记处其拥有着，并且能够使得被标记目标显示出轮廓，作为一个消耗LP为4的强化道具，其具备极高的实用性。

装备配置

装备配置是玩家在对战前所设定的一整套装备系统，其中包括了需要携带的长管步枪、手枪、四种可购买物品以及强化道具。在游戏中，系统已经为玩家提供了包括突袭、辅助、冲锋、战术、侦察以及隐秘在内的6套预设配置，这些预设配置中的装备包括了一些玩家还未解锁的装备，但是预设配置无法被更改，也无法装备调节器，只能供玩家在游戏初期练手时使用。

想要驾驭本作的多人战斗，自定义装备是必须要掌握的。玩家所能携带的装备会受到总LP上限的限制，而每一种装备、技能以及装备的调节器都会消耗LP。因此，玩家必须权衡每一种装备所需要消耗的LP，在确保能够兼顾各方面的同时也能突出重点。通常情况下，玩家在携带了长管步枪与手枪后，还要能够携带一名搭档与一种配件，而重型武器和神秘力量可以考虑只带一种，剩余的LP则分配给一些实用的强化道具。当然，LP的上限时可以增长的，当玩家的每一种装备都解锁了一定数量后，LP的上限就会得到提升，也就是说，如果玩家装备解锁的足够多的话，整体的实力上限就会提升一个档次。



试炼



试炼是多人模式中的一个与奖杯相关的模式，该模式其实就是多人游戏教程的扩充版。除了一开始的教程，游戏中总共有另外14场试炼供玩家进行挑战，这些试炼涵盖了每一种配件、搭档以及神秘力量的使用以及对策的教学，强烈推荐玩家们在进行正式对战前，优先将正常难度的全部试炼完成，以熟悉各种配件、搭档以及神秘力量的用法。试炼的通过条件均为在限制时间内赚取指定数量的金钱，在每一种装备对应的试炼中，玩家通常可以通过采取与该装备相关的行动来获得额外的金钱奖励。值得一提的是，玩家正常的赚取金钱的行动也仍然可以获得金钱，包括了拾取宝藏。因此，想要完成正常难度的所有试炼基本上是没有任何难度的。而想要解锁与试炼相关的奖杯，也只需要完成所有试炼的正常难度即可。

开篇
探险日志
寻宝心得 GUIDE
历史文献

历史文献
DOCUMENTS

吾为宝而生，而必寻吾之宝。
——亨利·埃弗瑞



顽皮狗的前世今生
Naughty Dog历史回顾

文 纱迦
美编 Juxi

那是 1985 年的某个夏日，一位少年对他的同龄好友表达了创建一家游戏公司的想法，好友很干脆地回答：“那好吧！”两位少年肯定没有想到，就在那一刻，一家享誉全球的游戏公司就此登上了历史舞台。而这家公司的名字，就是 Naughty Dog——顽皮狗。

第1章 JAM时代

初生牛犊

杰森・鲁宾（Jason Rubin）在 12 岁那年认识了安迪・嘉文（Andy Gavin），当时两人都住在华盛顿，是同一所中学的学生。因为双方都很喜欢 Apple II 电脑，所以经常一起坐在教室里聊电脑与编程，而他们原本来上的是仪式前准备课。按照犹太人的风俗，孩子到了 13 岁就要举办盛大的成人礼，而在此之前，需要参加一系列的仪式前准备课，进行各方面的准备。当时的成人礼准备课就像一个小型俱乐部，除了杰森和安迪外，一起上课的还有另外两个孩子，他们都很热爱游戏，而且家里都有 Apple II 电脑。当时安迪已经有两年的编程经验了，杰森也在自己做一些小游戏。当他们参观了彼此的游戏之后，发现彼此刚好可以取长补短。于是他们的友谊，乃至后面几十年的合作关系就这样初步建立了。

12 岁的时候，安迪的游戏就非常倾向于用复杂的代码，而杰森的游戏看起来很好，因为他有点美术基础。他能画得很好，但游戏运行得不大好。所以两人一拍即合。安迪与鲁宾所成长的年代里，计算机是少数家庭才有的稀罕玩意儿，对于他们的年龄来说更加罕有。当然他们也要付出更大的努力学习这种新兴的技术。那时没有网络论坛这东西。获取信息就只能靠书，一个主要的信息来源是《Byte》杂志，不过这本杂志也非常少见。就连杰森最初也以为只要不断将文件进行压缩，最终就可以将其压缩到 1 个字节。更有技术经验的安迪告诉他这种想法根本不可能实现，经过他的解说之后，杰森才豁然开朗。

杰森与安迪决定试一试自己的技术，最好的办法是从山寨成功作品开始。他们的目标是



▲杰森・鲁宾

任天堂的 FC 名作《拳王争霸》（Punch-Out）。1983 年，他们几乎做出了《拳王争霸》的非官方 PC 移植版，当然所有内容都是照搬照抄的。他们当时用了一个笨办法来再现游戏中人物的动作，那就是用胶片将《拳王争霸》中的人物动作全部录制下来，然后将其逐帧复制，不过尽管这样，也花了他俩一年的时间。后来回想起这段历史，安迪承认："当时我们从未想过不能把别人的角色全部抄过来就当成自己的游戏。"不过杰森的父亲倒是警告过他俩，因为他就是一个专门打知识产权官司的律师，但还是无法阻止他们。

之所以说是几乎，是因为在游戏完成前他们自己犯了一个低级错误——他们不小心将自己辛苦了一整年的工作成果给删除了。他们本来是要做备份，结果不小心用一个空白文件将惟一的源文件给覆盖了。不过有了这段经验，他俩就开始研究自己的原创游戏。在那个年代，花上一个周末的时间就有可能做好一个所谓的完整游戏。杰森又做了一个"基本上十分完整"的高尔夫球游戏，结果不明就里的安迪往同一张软盘上拷了另一个文件，导致杰森辛苦制作的游戏文件损坏。


■安迪・嘉文

第一桶金

1984 年，14 岁的杰森与安迪正式成立了自己的游戏公司，公司名是"JAM"。"JAM"有果酱的意思，不过这个"JAM"是"Jason and Andy's Magic"（杰森与安迪的魔术）的缩写。1985 年，公司开发的第一款原创游戏《Math Jam》正式完成。与当时的很多 Apple II 游戏一样，它是一款教育游戏，内容与算术有关。这款游戏由 JAM 公司自己发行，他俩将游戏拷贝到软盘中，然后复印了一些简单的说明书，用塑料文件袋装起来。所谓的发行渠道，就是他们到各个学校兜售《Math Jam》，不过他们碰到了以他们的年龄难以解决的问题。当时要往学校里卖软件，首先要获得教育局的同意。按照规定，他们要获得 3 ~ 4 名专家以及 16 名教师的署名推荐。得知有这样的规定后，安迪直接爆了粗口。

于是两人决定投身于他们所热爱的真正的游戏。在这之后他们的第一款游戏是 1986 年发售的《疯狂滑雪（Ski Crazed）》。其实这款游戏最初的版本在 1984 年就做出来了，原名是《Ski Stud》，灵感来自于杰森的一次滑雪之旅。这是一个主题有点邪恶的滑雪游戏，玩家从山上成功滑雪到目的地之后，能够带上小妞一起去泡温泉……尽管后来改成了比较正统的《疯狂滑雪》，但有些技术问题还是没有得到解决。鲁宾是用 BASIC 语言写的游戏，其问题就在于越往下滑，速度就变得越慢。杰森绞尽脑汁也想不到解决的办法，只能向安迪求救。安迪用汇编语言重写了游戏的核心代码，游戏拖慢的问题迎刃而解，两人尖叫欢呼，对这款"看起来很专业"的游戏越看越满意，决定让它成为他们第一款正式出版发行的游戏。

杰森在早期游戏中制作的美术部分，需要



■年轻时意气风发的杰森



■《疯狂滑雪》

有极大的耐心，不仅要将一个个像素排列起来，而且因为很难操作，所以经常要一遍又一遍地重来。此外，要将这些画面导入到游戏里，需要一遍又一遍地对电脑进行硬重启，然后从帧缓存里将所需的图像数据导出来，这个过程需要一遍又一遍地重复。《疯狂滑雪》碰到的问题逼着嘉文和鲁宾用一些特殊的方法改进他们的技术。他们使用一种叫做"弹珠建造集"的 Apple II 程序来制作其游戏的美术部分，用这种简陋的工具，逐个像素地进行画面调整。当时的绘画程序都不好用，不能进行像素编辑，而且只能用摇杆操作，而无法使用鼠标以及触控板。小小年纪的两位中学生已颇具版权意识，他们向该程序的发行商、位于密歇根州的 Baudville 公司申请了绘图工具的商业化应用授权。原本他们打算将游戏装进塑料袋，在华盛顿地区销售。但 Baudville 看到杰森与安迪制作的游戏后产生了浓厚的兴趣，不仅不收他们的授权费，反而向他们购买游戏发行权。就这样他们获得了 250 美元的支票，这是他们在游戏业赚到的第一笔钱，他们兴奋地对自己说："从今往后，我们就是游戏开发者了！"

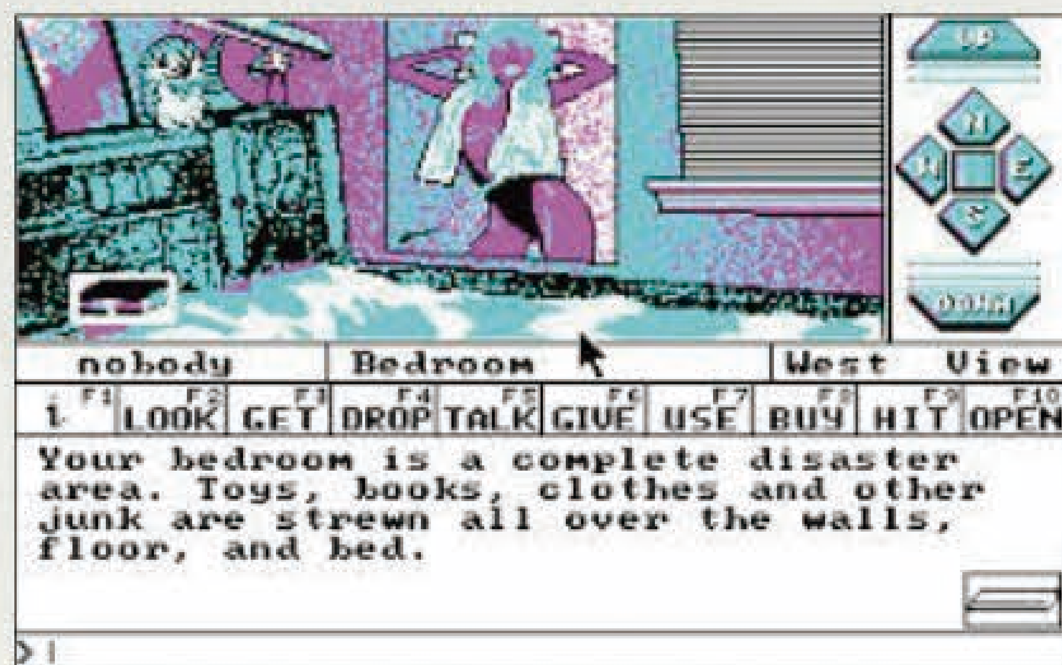
展翅高飞

回想起这段岁月，杰森与安迪认为，他们后来的成功与这些历练是分不开的，这也是大部分第一代游戏开发者们共同的经历。20 多年后，他们将顽皮狗卖给了索尼，自己再成立了一家新公司叫做 Flektor。他们经常谈到过去的经历，对公司的年轻美工们说，没有什么任务是无法完成的。他们认为现在的年轻人太依赖各种工具，结果很多尖端的技术仍然要靠那些已经入行二三十年的人去做。因为经历过那个年代的人，会更自觉地在有限的硬件约束下，把东西做到极致。

两人曾经参加过 EA 的开发者座谈会，这是 EA 每年举办的大型内部开发人员会议。当时他俩才 17 岁，是全场最小的，还没到法定的喝酒年龄，饭店的酒吧好像也不介意。在现场，两人看到了当时他们心目中所有的英雄们：Bill Budge、Will Harvey、Brent Iverson……他们都是老一辈的游戏开发者。当晚两人喝了很多很多。

买下《疯狂滑雪》的 Baudville，是一家有三四十人的公司。这款游戏卖掉了 1500 套，他们从每一套游戏获取 2 美元的提成。在这款游戏的制作过程中，他们使用的工具从“弹珠建造集”换成了“Take One”。他们还打算购买一些新设备——比如硬盘。在 1984 年的时候，5MB 的硬盘就已经是闻所未闻，其售价高达 2.4 万美元。但他们赚到的几千美元还是不够买硬盘，他们决定购买第二块软驱，并着手开发几款新作。而他们的新作决定继续与 Baudville 合作。这款游戏叫做《梦幻地带》（Dream Zone），于 1987 年上市。

《梦幻地带》是一款文字冒险游戏，画面在当时来说相当抢眼的，玩法与 7 年后的一代名作《神秘岛》相似。杰森与安迪首次尝试了 Commodore 的 Amiga 平台。游戏的内容讲述一个少年掉入了神奇的梦境中，连通梦境与现实的竟是厕所。他俩用黑白来表示现实世界，进入到梦境世界才变成斑斓的彩色。这款游戏成为 JAM 公司最畅销的一作，销售了 1 万套，两个少年从中赚到了 1.5 万美元。他们意识到做游戏真的可以成为正式职业。为了赚到更多的钱，高三那年，他们决定终止与 Baudville 的合作，寻找一家更有实力的发行商。



▲《梦幻地带》

第2章 从PC到家用机

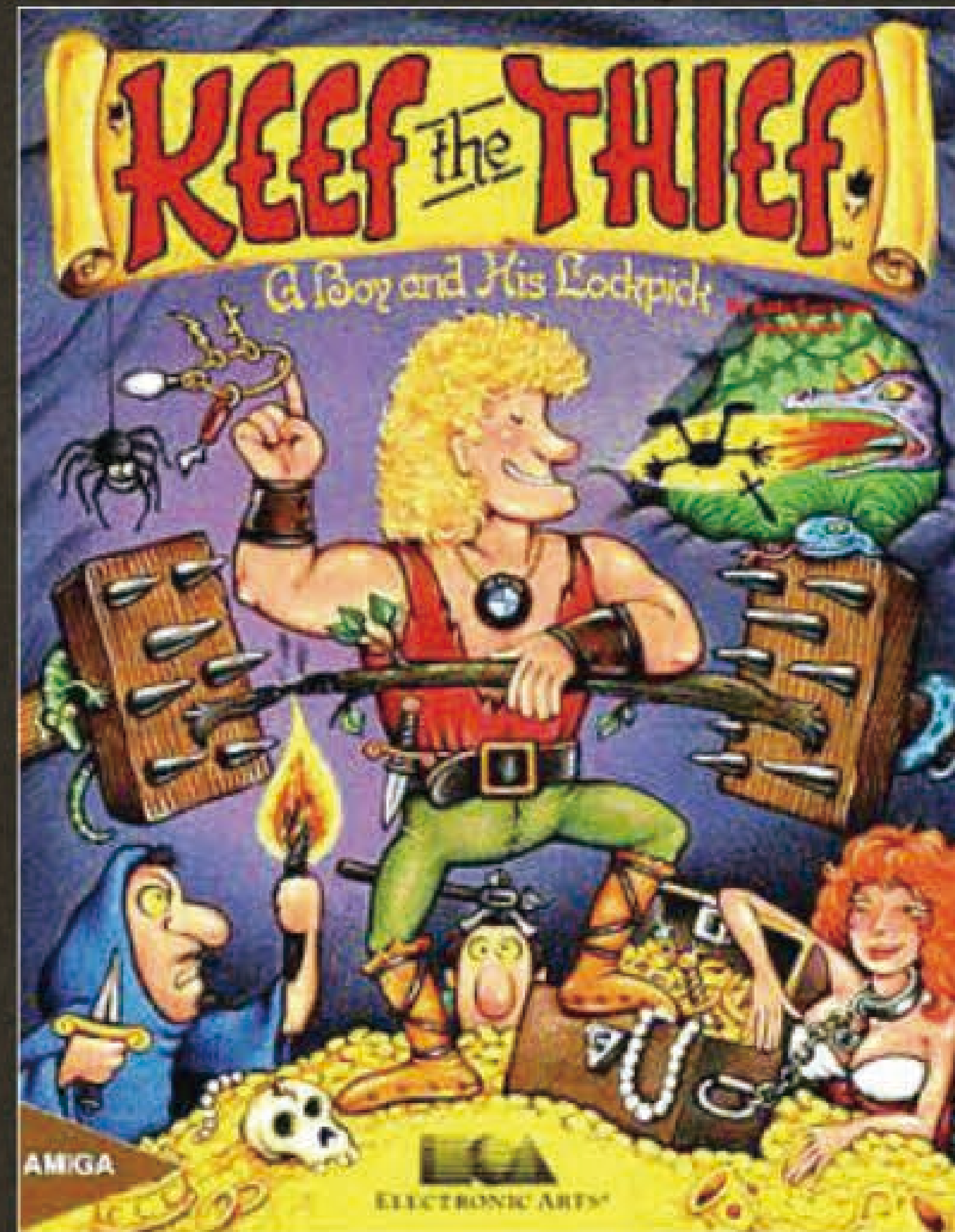
顽皮狗诞生

两个不知天高地厚的年轻人决定找 EA 当他们的发行商，他们通过客户服务热线联络了 EA，结果竟然真的获得为 EA 开发游戏的机会。EA 的商务代表看过《梦幻地带》之后印象深刻，当即表示要把合同寄给他们。杰森与安迪向 EA 要了 1.5 万美元作为下一款游戏的开发经费，这对 EA 来说简直是微不足道。EA 还答应将每款游戏 10% 的销售收入分给他们。那是 EA 提倡“电子艺术家”的年代，他们将游戏制作人当成明星，给予丰厚的回报与尊重——即使他们只是两个还未成年的高中生。

回想起那时的情形，杰森是这么形容的：“这就好比今天有个孩子放个视频到 YouTube 上，获得了 50 多万的点击量，然后就敢联系华纳兄弟说想和他们一起拍电影。”事实上当时从事游戏开发的人才太少，处于迅速扩张阶段的 EA 求贤若渴，有游戏开发经验的人想和 EA 合作并不是那么难。而两人的潜力被 EA 早期创始人崔普·霍金斯（Trip Hawkins）看中，他不仅亲自出面接待，而且告诫他俩，应该制作自己真正擅长而非单纯喜爱的游戏。

几个月后，杰森与安迪开始为 EA 制作《大盗基弗》（Keef the Thief）。在游戏中玩家要扮演一名初出茅庐的盗贼，最终目标是偷光所在城市的金库。游戏系统包括盗窃、冒险、战斗与合成工具 4 个部分，多数时间以回合制进行，战斗部分是即时的。因为有 EA 的支持，JAM 的这款游戏越做越大，1.5 万美元根本不够花了，最后 EA 又追加了 4.8 万美元的投资。当时 EA 的游戏售价一般为四五十美元，批发价为 20 美元左右，只要卖几千套就能回本。而以 EA 的发行实力，几千套销量是轻而易举的事。《大盗基弗》于 1989 年发售，推出了 Apple II、Amiga 和 DOS 版。该作销量最终突破了 5 万套，嘉文和鲁宾真正赚到了一大笔钱。《大盗基弗》还是第一款以“顽皮狗”之名发售的游戏。在《大盗基弗》的开发过程中，第 3 名成员加入了 JAM 公司，那就是杰森的宠物狗摩根，而公司的名字也正式改为“顽皮狗”（Naughty Dog）。

《大盗基弗》奠定了杰森·鲁宾的游戏风格，那就是：轻松有趣、富有探索性，并拥有靓丽、出色的画面。但也是从这款游戏开始，他们第一次尝到了让出游戏创作控制权的苦恼，并因而改变了他们的游戏设计方案。嘉文与鲁宾原本打算开发的是一款风格严肃的 RPG，但 EA 坚持要求走轻松有趣的风格，还给他们派了一个喜剧编剧。喜剧的倾向，加上卡通化的包装盒设计，与实际游戏内容显得格格不入。EA 后来表示，也许转向喜剧化是一个错误的决定。这事刺痛了杰森，因为签约之后这个事情的决策权不在他们身上了。



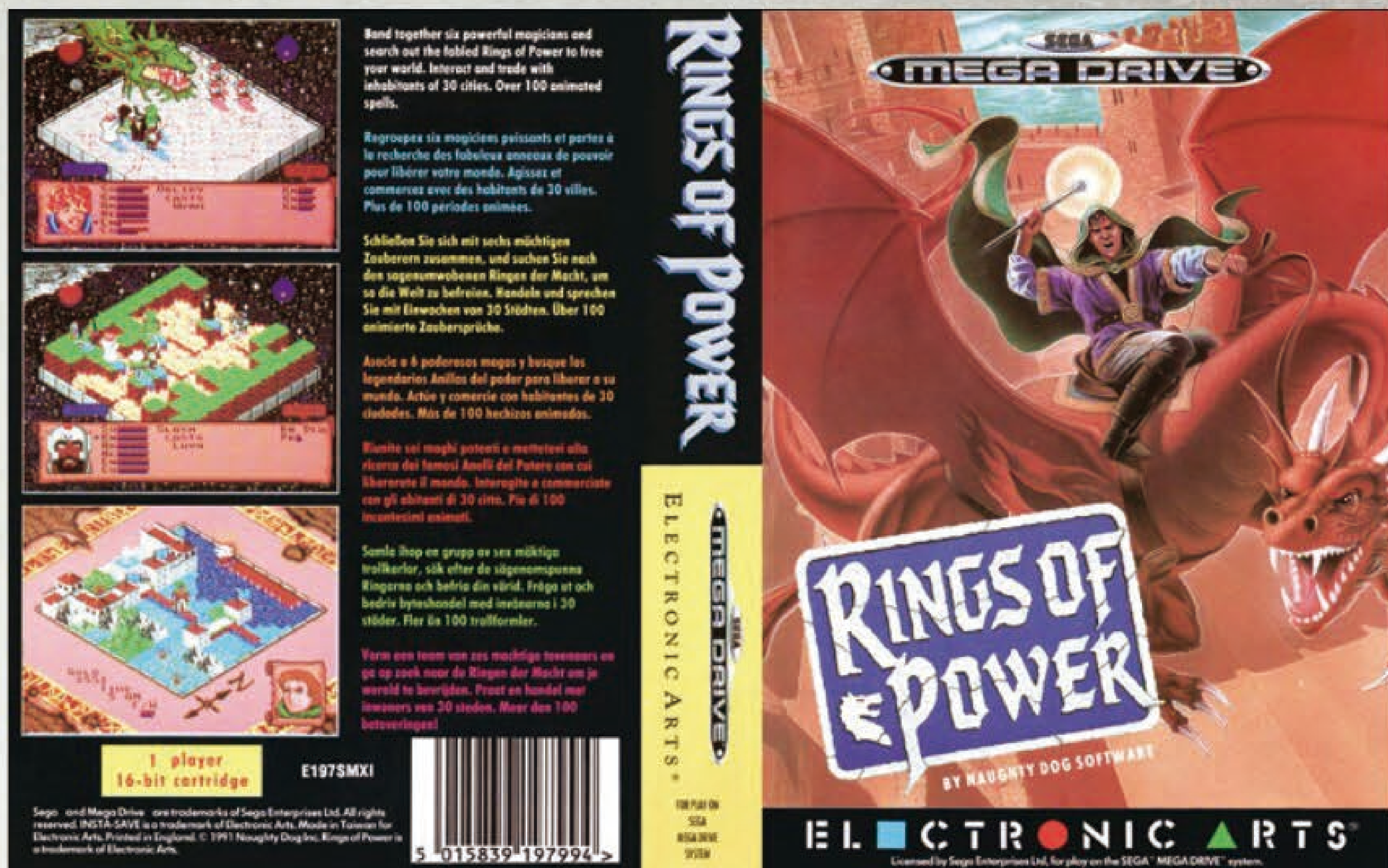
▲《大盗基弗》



▲《大盗基弗》是顽皮狗的第一款游戏，同时也是顽皮狗最后一款PC游戏。

重大转型

尽管有些不爽，但两人还是和EA签署了第2款游戏的发行协议。这款游戏比《大盗基弗》更具野心、成本更高，其代号为“海盗（Buccaneer）”，杰森与安迪要求的制作费是9万美元。EA同意了，不过后来成本提高到了15万美元。在游戏开发过程中出现了一个大问题：杰森和安迪那时已经上大学了，而且他们住在不同的州。两人采用了和今天一样的解决办法，那就是通过网络进行远程合作。但是当时的网络环境十分艰苦，杰森谈到这儿时说道：“我们是这个星球上最早的远程工作者之一，我们使用了最早的300波特调制解调器进行联络，后来开始用1200波特的，还有2400波特的。”当时杰森在密歇根，而安迪在宾夕法尼亚，两人只能使用慢如蜗牛的调制解调器进行信息的收发，虽然在当时那已经是很高级的技术。每年寒暑假的时候，他们就在弗吉尼亚重聚，在安迪父母家的地库里继续工作。虽然在暑假时有较好的工作环境，但这样的处境导致游戏开发进度不得不延后，游戏原定的开发周期是两年，后来花了将近三年时间才完成。



“海盗”后来的正式名称改为《力量指环》（Rings of Power），并从PC改到MD上，它是顽皮狗的第一款家用机游戏。有一次杰森与安迪拜访EA时看到了那些MD开发机，EA搞得非常神秘，整个主机本体用箱子封起来，从上面挖个洞，将线缆伸出来。当有人靠近工作台时，开发者们就会把显示器关掉。鲁宾到处向人们打听这些开发机究竟有何玄机，可就是没人告诉他。结果是崔普·霍金斯自己道破了机密，他让杰森与安迪签了保密协议后，给他们参观了MD开发机。那时安迪才知道EA为什么要搞得这么神秘兮兮。

原来在世嘉向美国的开发商们发布开发套件之前，EA已经将日版机进行逆向破解，然后做出了自己的开发机，并用来开发了一些游戏。当时美国游戏市场尚未形成正规的行业秩序，EA这种做法在第三方发行商中非常普遍。通常第三方是通过这种方式与第一方讨价还价，逼第一方在权利金条件方面提供一些优惠，否则就直接发行对应游戏，第一方一个子儿也拿不到。当时的版权法对此并无明确界定，就算打官司，第一方也不一定能赢。

EA自己做的MD开发机会改变其周围任何电子设备的信号，最初他们对此很苦恼，但后来发现这是一个非常实用的开发工具。当时杰森与安迪在自己的大学宿舍里开发游戏，将开发机一打开，同一条线路上所有电视机的画面就会出现大量噪点，并发出噼啪声。大家都抱怨怎么电视机信号突然变差了，其实都是MD开发机搞的鬼。而杰森与安迪只要从电视机图像的变化情况就能知道MD的运行状况，知道其中的图像硬件是否运算压力过大——也就是说，这些信号受干扰的电视机成为一个使用的纠错工具。

实际投入到开发工作之中的杰森与安迪这才发现，为家用机开发游戏与制作PC游戏完全是两个概念，后者更像是一种业余爱好，前者才是真正的娱乐产品，需要投入大量的心血。《力量指环》的开发过程很曲折，不过这是顽皮狗非常重要的转型时期——他们从这里开始由PC游戏转型到家用机。从此他们再也没有返回电脑游戏的原点。由于这个重大决定，《力量指环》并未达到原定的质量目标，不过其销量令人满意，1991年在MD上发售后，首批10万套的出货在三个月内销售一空。



◀尽管MD在国内普及率不低，但《力量指环》依然是很少见的游戏。

开篇
探险日志
寻宝心得
历史文献 DOCUMENTS

小遇挫折

然而《力量指环》没能获得更大的成功。以游戏出色的销售势头而言，游戏还有很大的销售潜力。但当时EA已经上市，并在一种更容易来钱的游戏类型上获得了巨大成功——那就是体育游戏。EA商务代表亲自打电话给顽皮狗说：“我们有个好消息和坏消息要告诉你，好消息是你们的游戏卖光了，坏消息是我们不会再追加生产。”让顽皮狗意识到与大公司合作的严酷事实。

EA做出这个决定是基于成本的考量。当时游戏卡带的零部件供应紧张，EA能够生产的卡带总数有限，而《力量指环》占用的卡带内存容量太大，生产成本较高，而且还要使用一个EEPROM来存储存档数据（即电池存档）。EA认为生产这种高成本卡带不划算，还不如多生产一些《麦登橄榄球》。

体育游戏成为EA在MD上的代名词，其旺盛的人气直到今天都不见削减。对于两个初出茅庐的小伙子而言，这场风暴是难以抵抗的。顽皮狗就此失去了获得更大成功的机会，败给了那些更简单、成本更低的游戏。EA找来了一些体育明星当代言人，还有一些社会名流。他们找的市场营销人员也显得十分高大上，相比之下，EA各工作室里的开发者们都变成邋里邋遢的宅男。而顽皮狗那种龙与魔法的“古怪游戏”突然变得不入流了。

感觉变成二等公民的两人决定暂时离开游戏业，当时他们即将毕业，杰森想去加州学冲浪，而安迪决定到麻省理工学院读一个博士学位。不过，他们的想法都没实现，否则可能就没有今天的顽皮狗了。想去学冲浪的杰森确实去做了，可惜没成功，后来开了一家特效公司，从那时开始接触了3D画面。当时3D还是很新奇的玩意儿，做3D画面的电脑起码要7.5万美元以上。杰森为自己的公司争取到一个大单，那是哥伦比亚电影公司的电影《狼人》，由杰克·尼克尔森和米歇尔·法伊弗主演。电影中由人变成狼的特效片段就是他的公司做的。

在杰森为好莱坞做特效动画之时，与两人交情不错的崔普·霍金斯再度找上门。当时他开办了3DO公司，正准备推出3DO主机。他们希望顽皮狗为3DO做一款3D游戏。霍金斯对他们说：“我们正在推动技术革命，你们想要一台开发机吗？来看看吧！无附带条件！”

参入3DO

崔普·霍金斯是个演讲天才，说话极具说服力，很多大公司都被他说动。而杰森与安迪加盟3DO除了有他的因素外，另一个主要原因是其采用了CD-ROM为介质。当初正是因为卡带的生产成本问题，两人才暂时离开游戏业，他们恨透了卡带。他们要做大容量的大作，要能够存档，还要生产成本低廉，不被《麦登橄榄球》那种游戏排挤。

CD-ROM的优势是显而易见的，因为光碟成本低廉，所以可以大胆生产更多，不用太担心积压的问题。所以就不会有不够卖的情况。就算要追加生产，也可以很快生产出来。到最后存在积压的情况，可以一张游戏六七美元清仓甩卖，因为生产成本只要1美元，所以还是有得赚。尽管如此，当时还是有很多厂商抨击CD-ROM的种种不足，比如读盘速度太慢，容易损坏等。顽皮狗是最早挺CD-ROM、反对卡带的游戏开发商之一，他们欣然接受了崔普·霍金斯提供的免费的游戏开发工具包，并同意为其制作一款游戏。他们用《力量指环》赚来的钱自己开发这款新作，结果把最后一分钱都花光了——总共花掉了8万美元。顽皮狗还没找到发行商，就开始制作其首款3DO游戏。

在开发《力量指环》和《大盗基弗》的过程中发生的很多事都给两人带来了不愉快的回忆。杰森和安迪讨厌EA所要求的流程，当时他们要把剧本先写出来，获得批准之后才开始做游戏。两人在《力量指环》上花了快一年的时间，写了300页的剧本，把所有细节巨细无遗地都写了出来。最后当游戏做出来时，根本就没人看剧本。

杰森和安迪都认为一边想一边做才是做游戏的正确方式，他们不想被别人指指点点，尤其是被那群根本不懂游戏的市场人员牵着鼻子走。只有自己出钱做游戏，才有这样的自由。他们自己出资开发的3DO游戏，名为《勇士之路》(Way of the Warrior)，这次他们可以尽情享受自由创作。

《勇士之路》从1993年开始制作，是一款格斗游戏。当时正是以《街头霸王II》、《致命格斗》等游戏为首的格斗游戏鼎盛时期，《勇士之路》被当作3DO的格斗游戏代表作。顽皮狗原本以为做格斗游戏很容易，它没有RPG那样庞大的世界观，没有那么多的场景和事件要做。实际难度远远超出了他们的想象，几乎所有的开发资源都被用在人物身上，首先是人物大小比例远远比其他类型的大，人物的动作数量很多，此外还有噩梦般的人物平衡性调整。



■《勇士之路》

最终杰森和安迪决定采用真人出演的格斗人物，就像《致命格斗》一样。《勇士之路》就像是《致命格斗》的恶搞版，其灵感则主要来自香港动作片。为了将游戏做完，两位创始人必须得在一起并肩战斗。鲁宾希望安迪搬到他所在的加州新港市，而安迪还要继续他的MIT学业，他说服鲁宾搬到了波士顿市郊，他们在那里租了一间低标准的公寓，当做办公室兼住宅。

艰苦岁月

由于《勇士之路》是真人出演，需要进行抠图，因此需要演员在蓝背景上进行动作演出。但顽皮狗买不起传统蓝幕，所以只能在客厅的墙壁上贴一块油布，虽然是褐色的，也只能将就用。他们还缺一个专用的镜头，导致拍摄更加困难。由于房间不够大，拍摄时只能将前门打开，把摄影机架在外面的走廊上拍，这可把住在附近的学生吓得不轻。他们经常拍到晚上，还进行音效处理。邻居们准备睡觉时总能听到打斗声和惨叫声。

顽皮狗开始意识到，这个原以为会很简单的项目不是光凭俩人就能搞定的。他们第一次找了外包帮忙。这也是安迪与鲁宾最后一次亲自包办整个游戏。因为没有蓝幕，他们最后不得不手动抠图，一个像素一个像素地进行处理。他们最后做出来的是一种《罪恶之城》的画面风格，这是安迪与鲁宾都很满意且自豪的。但要完成全部工作，必须得招人帮忙。所以他们在BBS上发帖招人，主要是招人做抠图以及上色的工作。因为只是一些很基础的工作，并没有很高的技术门槛。所以他们找来的有形形色色的人，比如有个法律系的学生，还有一个第一次参与做游戏的波士顿本地人，做完了这个游戏项目之后就留在了游戏业，至今仍出事游戏开发工作。他们的首席测试员是哈佛1994年的毕业生，名字叫刘大卫(David Liu)。

刘大卫在顽皮狗是个传奇人物，不仅因为他是名校毕业，更因为他是个《街头霸王II》的无敌高手。他在哈佛上大学时就有电视台采访他，在访谈中他还给《勇士之路》打了个软广告。他还曾经因为精通算牌，而被拉斯维加斯和大西洋城列入黑名单。

为了节约成本，《勇士之路》的战士们都是找朋友和家人来扮演。里面有个角色是嘉文在MIT的教授，他叫罗德尼·布鲁克斯(Rodney Brooks)，安迪说他可能是世界最著名的机器人科学家，他也是MIT人工智能研究所的负责人。还有一个客串者是他们共同的好友伟杰(Vijay)，他是MIT的分子生物学博士，在伯克利大学又读了一个博士后学位。后来他还在蛋白质折叠的研究领域冲击诺贝尔奖。而在《勇士之路》里，他是一位隐藏角色。

顽皮狗不仅没钱请演员，甚至没钱买服装。伟杰穿了个枕套当内裤，裹了块床单当做长头巾。头巾前面的宝石是从一家小姑娘专用二手廉价饰品店里买来的，用于模仿阿拉丁里的宝石。

就这么简陋的游戏制作流程，还把顽皮狗的所有钱都花光了。杰森的银行账户里只剩下6.37美元，他回忆说："当时我和安迪每天都只能吃拉面。"安迪的处境相对好一些，他获得了MIT硕士课程每年1.4万美元的奖学金。他们砸锅卖铁，把他们喜欢的立体声音响都卖掉了，终于勉强支撑到游戏制作完成。

在这个艰难时期里，他们的生活条件不断恶化。顽皮狗的象征——宠物狗摩根和他们住在一起，她是一条拉布拉多与脊背犬杂交的漂亮黑犬，最烦人的是经常掉毛。当时他们租的公寓铺着白色地毯，因为一整年都没有清理，地毯上的狗毛都快把整个地毯盖住了。有客人来拜访时都会惊讶地说："你们的地毯怎么回事儿？"在他们的"黑地毯"上一刮，就会露出白色条——也就是已经被完全盖住的原本的白地毯。此外，安迪的马桶也经常堵住，屡次造成灾难。



▶猛一看，《勇士之路》确实很像《致命格斗》。

选择环球

《勇士之路》开发末期，为了宣传自己费尽心血开发的这款新作，顽皮狗在消费电子展上租了一个1平方米的超迷你小展位，花了1万美元。杰森说："这是我们当时的全部身家。我们的'展台'其实是在3DO大展台里面的一个电视机宽度的小柜台。当时发行商们都让开发商给自己的游戏打上'多媒体'的口号，所谓的多媒体游戏通常是一些拍摄质量低劣的互动影像，还有一些古怪的半游戏性质的垃圾。等他们意识到这些东西卖不动的时候为时已晚。不幸的是，当时即将完成的真正的游戏只有一款，就是我们的《勇士之路》，它是类似于《致命格斗》的游戏。"

由于游戏素质的出众，多家公司都来争抢发行权，最后是由三家公司竞价，这三家公司来头都不小，他们分别是3DO、环球电影旗下游戏公司以及水晶动力。两人当时他们最中意的是水晶动力，但水晶动力内部意见不统一，有一半人喜欢游戏本身，想要当顽皮狗的代理发行商。还有一半人是对顽皮狗的技术感兴趣，他们只想把引擎买下来，然后用这款引擎去做《侍魂》新作，因为当时水晶动力刚从SNK那里购买了《侍魂》的授权。

崔普·霍金斯则是通过他的影响力软磨硬泡地要求顽皮狗将游戏发行权卖给3DO。霍金斯本人极具魅力，会将前景描绘得天花乱坠。在杰森与安迪的心目中，他很有个人魅力，也是个做事公平的好人。但平心而论，顽皮狗对霍金斯所描绘的前景并不是很看好。杰森说，每次和霍金斯开会时，他会在自己的大腿和桌板之间塞一根铅笔，笔尖朝下，一次次地戳疼自己，用于提醒自己"不要中了他的魔咒"。因为霍金斯的说服能力太强，会影响到他周围的所有人，他的员工简直对他说的每个字都坚信不疑。

最后，还是环球的诚意打动了两人。顽皮狗选择环球的主要原因，是他们愿意为其下一部作品出资，而且对游戏的创作方向毫无限制。杰森总结道："我热爱洛杉矶。最后证明还是与环球合作更合适。这是我们最重要的决定之一。如果我们当时和3DO签了独占协议，顽皮狗可能在那时就已经死了。"

作出这个重要决定后，顽皮狗的两位创始人带上行李，开着自己的车，从波士顿千里迢迢地搬到了他们的新办公地点——位于好莱坞的环球影城。漫长的旅途中，他们也在构思着下一款游戏。他们打算开发一款有生动角色形象的动作游戏。这次有环球在背后支持，资金宽裕了许多，还有环球的整个开发团队供他们差遣。他们要做出有全新面貌的游戏，格斗与赛车游戏都已3D化，但平台动作游戏还停留在2D时代。3D的平台动作应该有怎样的画面和玩法？当时《超级马里奥64》并未公布，顽皮狗能够参考的对象不多，他们将3D平台动作游戏的概念戏称为"索尼克的屁股"，因为在3D游戏中，玩家大多数时候看到的是角色的背面。杰森说："索尼克的屁股该长啥样呢？谁知道呢！但是在我们的新作中，角色的屁股一定要很酷，你可是要盯着它好几个小时呢！"


■顽皮狗最初的三名成员。

环球让顽皮狗自由创作的游戏，这款游戏改变了他们的人生，它的名字叫《古惑狼》。

第3章 古惑狼传奇

招兵买马

环球互动工作室与顽皮狗一口气签下了三款游戏的代理发行协议，不过签约时顽皮狗对自己的下一款游戏还没有构想。

1995年《勇士之路》发售时，3DO已经卖不动了，《勇士之路》的销量并不理想，当然游戏的素质也并不出众。但环球仍然十分信任顽皮狗，高层对杰森与安迪说："选个平台，选个品牌，选个游戏类型，我们就为它提供资金。"

从东海岸直奔西海岸，在这横跨数千公里的搬家之旅中，他们一路讨论下一个游戏的开发计划。其实在制作《勇士之路》之前，他们曾经做过调查，发现围绕卡通角色的动作游戏是最好卖的。任天堂有马里奥，世嘉有索尼克，顽皮狗也要做一个类似的游戏。

游戏业的3D时代已经到来，杰森与安迪知道两个人做游戏的年代已经结束了，他们的新作需要一个团队。幸运的是他们有环球提供支持。杰森与安迪向环球保证，只要多招募一些人手，他们能做出更好的游戏。环球毫不犹豫地就答应了，顽皮狗开始真正成为一家游戏公司。

顽皮狗最早招聘的两位正式员工是戴夫·巴基特（Dave Baggett）和黑崎泰勒（Taylor Kurosaki），前者是嘉文在MIT时代的好友，后者是在电视行业工作的视觉特效美术师。黑崎至今仍在顽皮狗工作，不过中间曾有几年离开顽皮狗，错过了《古惑狼》的后期以及《杰克与达斯特》的诞生。

黑崎加入顽皮狗时23岁，当时他在环球工作室为刚刚成立的Amblin部门做视觉特效，这个部门主要是为NBC上的电视节目海洋冒险DSV做特效。黑崎对这份工作非常自豪。《海洋冒险》是《巴比伦5号》之外惟一一个需要做CG动画的电视节目，所以黑崎对当时比较常用的Lightwave等工具非常熟悉。

杰森、安迪与巴基特被安排到黑崎所在的电视特效工作间办公，他们很快就混熟了，经常一起在摄影棚里玩壁球。黑崎说："当时《侏罗纪公园》刚出来，我很羡慕那帮人可以用SGI和PowerAnimator做特效，而我只能用Lightwave。安迪和杰森居然也用SGI做游戏，我就说我真想学这个啊！他们就邀请我入伙了。"

黑崎从1995年1月5日开始正式加入顽皮狗，他上班的第一天正赶上CES于拉斯维加斯开幕。黑崎还记得当时顽皮狗在帝国大饭店订了一间客房（大床房），里面睡了四个人，黑崎与顽皮狗的另一位新人鲍勃·拉菲睡地板，杰森与安迪一起睡在一张大床上。展会第一天，他们一起参加了PS的内部演示。

这次展会让顽皮狗深深感觉到了3D游戏时代的到来。显然，这才是游戏业的未来。嘉文与鲁宾喜欢横卷轴的平台动作游戏，他们认为既然《VR战士》可以将格斗游戏做成3D，那么平台动作游戏自然也可以3D化。他们非常喜欢SFC的《超级大金刚》，想要将那样的游戏做成3D。


■黑崎泰勒

角色设定

决定制作3D平台动作游戏后，顽皮狗确立了三大原则：第一，仅仅是画面转成3D，玩法仍是经典的卷轴式。第二，尽量保持镜头固定，避免变化的镜头影响游戏操作。第三，要有足够的开放性。

顽皮狗决定选择PS平台，因为世嘉与任天堂都有自己的吉祥物，而索尼没有，在索尼的主机上推出这类游戏不会有太强的竞争对手。为了克服PS的机能限制，顽皮狗开发了“DLE”——即“Dave's Level Editor”，一个关卡制作器。

平台动作游戏最大的魅力就是形象鲜明生动的主角，任天堂与世嘉都已经有自己的吉祥物，顽皮狗也打算为索尼打造一个吉祥物。他们知道刚进入游戏业的索尼，一定需要能与索尼克和马里奥抗衡的吉祥物。这个决定在他们搬家的时候就已经有了，杰森回忆起当时的情形说：“我们讨论两天后做出了这一决定，当时车已经开到了犹他州。两个24岁的年轻人，从未做过一个真正成功的游戏，全部家当都放在后车厢里，就这样开车到洛杉矶，然后聘请了首批职员，思考如何做出伟大的动作游戏，努力开发自己的第一款3D游戏，创造一个吸引人的角色与品牌。一切就绪后就差给索尼打个电话，跟他们说我们已经创造了PS的吉祥物。就这么简单，真的。”


■古惑狼克拉修最初的设计草图。

虽然早就有了决定，但角色设定问题长期悬而未决。由于环球公司的关系，顽皮狗请了一些动画设计师帮他们出方案，包括查尔斯·赞比拉和乔伊·皮尔森。当时顽皮狗总共只有3位美工，分别是黑崎、鲍勃和杰森。鲍勃主要做游戏场景，一代《古惑狼》的所有场景基本上都是他做的。杰森主要做角色动作，他搞定了游戏中的大部分动作。而黑崎负责游戏设计。古惑狼克拉修的设计是他们共同探讨的结果。

在游戏性方面，《超级大金刚》是顽皮狗的主要灵感来源，但在角色设计方面，《兔八哥》才是顽皮狗的灵感来源。在三人的共同努力下，新角色终于逐渐成形了：它由532个多边形组成，具有丰富的动作。角色动起来之后，大家觉得越看越像华纳兄弟的动画片。顽皮狗一直把这新主角叫做袋熊威利，大家都不大喜欢这个名字，只是一直想不到更好的。黑崎与巴基特最后想出了袋熊克拉修这个名字，黑崎到现在依然认为袋熊克拉修（Crash Wombat）比袋狼克拉修（Crash Bandicoot）读起来更顺口。

分庭抗礼

在顽皮狗决定要为索尼打造吉祥物时，其实并不知道索尼是否已经在创造自己的吉祥物，毕竟当时他们是环球旗下，而非索尼内部开发者。但是“要成为一名成功的企业家，必须要有一定的盲目信念，要大胆拓荒，傻傻地进入新领域”，杰森与安迪有这种盲目信念，那时他们已经有商业计划，有预算规划，有足够的人手，有限定的完工时间。顽皮狗开始成为一家真正的企业。

由于根基浅薄，PS时代的索尼对独立游戏开发商表现出了极大的关怀和照顾，在游戏业界获得良好口碑。小型游戏公司哪怕是还没有与发行商签约，无法确定最后游戏能不能做出来，也可以得到PS的开发套件。杰森和安迪是签约开发PS游戏的第44和第45位独立开发者，他们已经有环球为后盾，所以索尼对他们更加放心。当《古惑狼》基本成型的时候，顽皮狗对索尼的人说：“我们已经帮你们做出吉祥物了！”在此之前，索尼方面从未见过古惑狼克拉修。

通过黑崎在《海洋冒险》节目组的人脉关系，顽皮狗用节目组的高级装备，花了两天时间做了一个DEMO。嘉文将带子交给一个朋友，让他“顺手”交给索尼高层。这个DEMO结果真交到了SCEA总裁手里，他的反应是：“这是什么游戏？！做得这么好！”他马上找来一群人，集中对这游戏进行了评测，结果“大家都掉下巴了！”索尼认为，这就是他们当下最需要的游戏。

1995年E3展，世嘉、索尼和任天堂三家的平台动作游戏同场斗艳。世嘉力推的是《梦精灵》，任天堂的《超级马里奥64》更是全场焦点。顽皮狗的《古惑狼》被索尼推到了与这些劲敌相同的高度，就被摆在任天堂展台旁边。黑崎说，那年E3展是他们第一次看到《超级马里奥64》，在此之前完全不知道宫本茂在做什么。“我们看到之后心想坏了，他们完全高出了一个档次。不过他们的场景密度没有我们大，这是一种妥协。”黑崎说。

本次展会堪称3D平台动作游戏的元年，随着土星的登场，以及N64的呼之欲出，索尼克与马里奥的3D化成为可能。作为两家公司多年来的制胜法宝，平台动作游戏也被他们视为新生代主机的重点类型。一代经典《超级马里奥64》是宫本茂的心血之作。宫本茂大胆地将过去在一个平面上进行的平台动作游戏变为开放的3D空间，而中裕司只是将画面3D化，玩法还是保留2D。顽皮狗则是别出心裁地将其新作介于二者之间——游戏带给玩家的是一个可以自由上下左右移动的3D



▲杰森和安迪在E3 1996上的合影。

世界，但是通过场景的构造将玩家限定于一个前进方向（向画面纵深处或左右移动），这样做的好处是既有3D游戏的移动自由，又不至于在完全开放的3D场景中迷路。对于刚刚从2D时代过来的玩家，镜头一转也许就找不着北了，更恼人的是经常被镜头里看不到的敌人攻击。而采用顽皮狗的这种关卡处理方式，就可以轻松过渡到3D时代，2D平台动作游戏对于精确跳跃位置、按键时机的把握都可以得到保留。为了避免玩家总是只看到主角的屁股，顽皮狗还设计了一些经典横卷轴视点的关卡，还有一些朝屏幕外移动的关卡，也就是朝向镜头"夺命狂奔"型游戏桥段。这样就能让玩家看到主角的正脸。

E3 1995坚定了杰森和安迪对于3D游戏三原则的判断。安迪认为，从游戏设计的角度来说，《超级马里奥64》更具突破性，因为在玩法上处处都要打破传统。但是第一次接触3D平台动作游戏的玩家可能很难上手，从操作到视角控制都需要较长的时间才能适应，尤其是镜头控制很容易令人抓狂。《古惑狼》是为PS用户群体特征度身定制的，而PS是一部大众化的游戏机，有更多轻度玩家，只需要掌握前进、跳跃和旋转攻击的《古惑狼》，是所有人都能轻松享受的游戏。而且《古惑狼》的目标很明显，只要不断前进、避免死掉就行，开放式的《超级马里奥64》则经常令人无所适从。

有人说《古惑狼》借鉴了《超级马里奥64》，事实上在E3 1995之前，开发团队还没有见过《超级马里奥64》。在此之前开发团队借鉴的是《超级大金刚》。在开发的过程中，杰森和他的团队经常每天要工作16～18个小时，大量时间和精力花在引擎与底层技术上。直到游戏发售后大放异彩，开发团队才真正松了一口气。当时媒体普遍认为，《古惑狼》是PS对《超级马里奥64》的有力回应。



▲E3 1996上，宫本茂现场体验《古惑狼》，顽皮狗的两位创始人在一旁讲解。

大获成功



■《古惑狼》的游戏画面。在《神秘海域4》中，玩家可以回味，不过不能用摇杆。

时《古惑狼》已经从一个无名工作室的无名之作变成索尼的头号杀手锏。《古惑狼》也是第一款由西方团队制作，却能在日本也大行其道的游戏，日版销量突破百万套——直到现在，西方游戏在日本能达到百万销量的，全部加起来不超过10个。在90年代日本游戏的全盛时期，《古惑狼》能做到这一点堪称奇迹。

《古惑狼》作为PS的独占游戏于1996年夏天在PS上发售，同年销量突破150万套，袋狼克拉修成为PS平台脍炙人口的经典游戏角色。对比《超级马里奥64》，在图像平滑和场景多样性方面，《古惑狼》有明显劣势，但是丰富的色彩和充满细节的雨林效果要胜出一筹。游戏的大部分时间都令人兴奋，因为玩家从头到尾都要动个不停，跳跃成为游戏的核心动作。顽皮狗明智地放弃了非线性的流程设定，聚焦于场景设计中，做出了与《超级马里奥64》不同的风格。1997年10月31日，《古惑狼2》发售。本作兑现了顽皮狗精益求精的承诺，使《古惑狼》成为PS平台最卖座的动作游戏之一。

在沉迷于《古惑狼》的众多玩家中，其中也包括后来索尼的制作人萨姆·汤普森（Sam Thompson）。他从初级游戏测试员做起，历经Square、Psygnosis、989 Sports等公司。后来他成为了代表索尼常驻顽皮狗的高级制作人。

"古惑狼是让我彻底沉迷的游戏，"汤普森说。"当时我是全职玩游戏，严重上瘾。"1997年，汤普森以游戏测试员的身分加入索尼，他参与测试的第一款游戏就是《古惑狼2》。当《古惑狼》的全球热销，使其命运与PS绑在了一起。索尼与环球都希望顽皮狗加快续作的推出速度。黑崎因此决定辞职，他说："我们做一代总共是6个人，已经很多了，到最后好像增加到7个人。我可没心情这一切结束后又回过头来做更多关卡。"黑崎这一去就是7年，直到《杰克3》开发中途才重返顽皮狗。

《古惑狼》的成功也改变了顽皮狗与环球的关系。索尼为《古惑狼2》提供了制作经费，环球不用再自己花钱了。鲁宾说："环球只负责资金的分配，他们从索尼那里拿到钱后，可能放在手里捂个90天再给我们。"对于顽皮狗来说，环球剩下的惟一用处，也是极其重要的用处，就是马克·塞尼（Mark Cerny）的存在。马克·塞尼是当时环球互动的副总裁，但他一直在顽皮狗工作，他并不认为自己是环球的一份子。

看到《古惑狼》大获成功之后，索尼也打算打造自己的平台动作游戏。因为环球拥有《古惑狼》的版权，他们有权在其他平台上推出《古惑狼》，所以索尼需要用同样的引擎技术做一个"Crash Killer"，结果做出来一个无人问津的《Harry Jalapeno》。

另一方面，在开发"《古惑狼》系列"的过程中，顽皮狗的公司规模不断扩大。制作《古惑狼2》时，公司规模保持在16到19人。到《古惑狼3》增加到23人。制作《古惑狼赛车》时已经有小30人的规模。

在《古惑狼》的上升期，马克·塞尼从环球辞职，直接与顽皮狗签约。同时期加入的另一个重要人物是美术师艾瑞克·潘吉利南（Erick Pangilinan），他后来成为了顽皮狗的中流砥柱，在《最后生还者》中担任美术总监。

潘吉利南是顽皮狗的第13号员工，他在1997年《古惑狼2》制作末期从世嘉跳槽，加入顽皮狗。当时世嘉土星已完全失势，美国世嘉开始大裁员。那时潘吉利南开始找退路，他面试了很多家公司，顽皮狗是他面试的最后一站。他还记得顽皮狗所有人都在一个房间里办公，桌椅摆得乱七八糟，地毯脏乱不堪。因为他们居然在办公室里养狗，到了夜里就把汉堡扔地上，任凭那条狗在上面乱抓乱咬。

潘吉利南最初对顽皮狗的印象很不好，他心想："《古惑狼》就是这帮人做出来的？"此前他在世嘉工作时，美国世嘉充满土豪公司的高大上作风，公司里装修得像个度假村，时不时会安排专机将员工接到某个地方开party，从机场出来会给每个人租一辆跑车，简直不把钱当钱花。潘吉利南说，据他所知，当时很多大型游戏公司都这样，都是电影行业的作风。从这种地方出来，突然看到顽皮狗那种充满浓浓屌丝味的地方，实在有些不适应。"我的面试时间安排在晚上8点，工作室里竟然还坐满了人。其他公司都是6点就走光了，这地方，我的妈呀，他们竟然还在工作……还是吵吵闹闹。这是一家没有废话的公司。"

潘吉利南对顽皮狗两位创始人的博学多才也十分敬佩，他说："你可以去其他公司看看，我见过他们所有的总裁，他们最擅长的就是扯淡，没什么真材实料。而在这里扯淡是没用的。"

大获成功

《古惑狼》作为PS的独占游戏于1996年夏天在PS上发售，同年销量突破150万套，袋狼克拉修成为PS平台脍炙人口的经典游戏角色。对比《超级马里奥64》，在图像平滑和场景多样性方面，《古惑狼》有明显劣势，但是丰富的色彩和充满细节的雨林效果要胜出一筹。游戏的大部分时间都令人兴奋，因为玩家从头到尾都要动个不停，跳跃成为游戏的核心动作。顽皮狗明智地放弃了非线性的流程设定，聚焦于场景设计中，做出了与《超级马里奥64》不同的风格。1997年10月31日,《古惑狼2》发售。本作兑现了顽皮狗精益求精的承诺，使《古惑狼》成为PS平台最卖座的动作游戏之一。

在沉迷于《古惑狼》的众多玩家中，其中也包括后来索尼的制作人萨姆·汤普森（Sam Thompson）。他从初级游戏测试员做起，历经Square、Psygnosis、989 Sports等公司。后来他成为了代表索尼常驻顽皮狗的高级制作人。

“古惑狼是让我彻底沉迷的游戏，”汤普森说。“当时我是全职玩游戏，严重上瘾。”1997年，汤普森以游戏测试员的身分加入索尼，他参与测试的第一款游戏就是《古惑狼2》。当时《古惑狼》已经从一个无名工作室的无名之作变成索尼的头号杀手锏。《古惑狼》也是第一款由西方团队制作，却能在日本也大行其道的游戏，日版销量突破百万套——直到现在，西方游戏在日本能达到百万销量的，全部加起来不超过10个。在90年代日本游戏的全盛时期，《古惑狼》能做到这一点堪称奇迹。

《古惑狼》的全球热销，使其命运与PS绑在了一起。索尼与环球都希望顽皮狗加快续作的推出速度。黑崎因此决定辞职，他说：“我们做一代总共是6个人，已经很多了，到最后好像增加到7个人。我可没心情这一切结束后又回过头来做更多关卡。”黑崎这一去就是7年，直到《杰克3》开发中途才重返顽皮狗。

《古惑狼》的成功也改变了顽皮狗与环球的关系。索尼为《古惑狼2》提供了制作经费，环球不用再自己花钱了。鲁宾说：“环球只负责资金的分配，他们从索尼那里拿到钱后，可能放在手里捂个90天再给我们。”对于顽皮狗来说，环球剩下的惟一用处，也是极其重要的用处，就是马克·塞尼（Mark Cerny）的存在。马克·塞尼是当时环球互动的副总裁，但他一直在顽皮狗工作，他并不认为自己是环球的一份子。

看到《古惑狼》大获成功之后，索尼也打算打造自己的平台动作游戏。因为环球拥有《古惑狼》的版权，他们有权在其他平台上推出《古惑狼》，所以索尼需要用同样的引擎技术做一个“Crash Killer”，结果做出来一个无人问津的《Harry Jalapeno》。

另一方面，在开发“《古惑狼》系列”的过程中，顽皮狗的公司规模不断扩大。制作《古惑狼2》时，公司规模保持在16到19人。到《古惑狼3》增加到23人。制作《古惑狼赛车》时已经有小30人的规模。

在《古惑狼》的上升期，马克·塞尼从环球辞职，直接与顽皮狗签约。同时期加入的另一个重要人物是美术师艾瑞克·潘吉利南（Erick Pangilinan），他后来成为了顽皮狗的中流砥柱，在《最后生还者》中担任美术总监。

潘吉利南是顽皮狗的第13号员工，他在1997年《古惑狼2》制作末期从世嘉跳槽，加入顽皮狗。当时世嘉土星已完全失势，美国世嘉开始大裁员。那时潘吉利南开始找退路，他面试了很多家公司，顽皮狗是他面试的最后一站。他还记得顽皮狗所有人都在一个房间里办公，桌椅摆得乱七八糟，地毯脏乱不堪。因为他们居然在办公室里养狗，到了夜里就把汉堡扔地上，任凭那条狗在上面乱抓乱咬。

潘吉利南最初对顽皮狗的印象很不好，他心想：“《古惑狼》就是这帮人做出来的？”此前他在世嘉工作时，美国世嘉充满土豪公司的高大上作风，公司里装修得像个度假村，时不时会安排专机将员工接到某个地方开party，从机场出来会给每个人租一辆跑车，简直不把钱当钱花。潘吉利南说，据他所知，当时很多大型游戏公司都这样，都是电影行业的作风。从这种地方出来，突然看到顽皮狗那种充满浓浓屌丝味的地方，实在有些不适应。“我的面试时间安排在晚上8点，工作室里竟然还坐满

环球恩怨

根据环球与顽皮狗的协议，顽皮狗可以在庞大的环球影城里免费使用一个办公室，还有免费的电话、传真机，就连秘书都是环球免费提供。最初环球的这些免费供应甚至不要求任何产品回报，他们只想要一些有才华的人在他们的麾下工作，希望这样能给环球创造出好东西。这听起来有些不可思议，但这种策略确实适合环球。当时顽皮狗的合同条件基本上和当时的斯蒂芬·斯皮尔伯格差不多，只不过所有人的办公空间加起来只有他一个人的办公室大。”

与当时的所有游戏公司比，影业巨头们到底还是财大气粗。要是与EA合作，在索要开发预算的同时，得先有一个有潜力的游戏项目作为回报。杰森说：“如果我们想有瓦遮头，有桌子可办公，有电可用，都只能自己想办法。对发行商来说，你要么是内部要么就是外部工作室。内部团队做的一切都是他们的，一切都无法自己掌控和拥有。而外部团队要自给自足。”相比之下，好莱坞采取所谓的“管家买卖”方式，内容创造者们只需专心于内容的制作，其他一切杂务都交给公司的专业人员打理。顽皮狗对此非常满意，与环球一下签了3款游戏。事实证明这是一次双赢的合作，顽皮狗打响了名头，而环球进账了数亿美元。

事实上顽皮狗是环球“管家买卖”合作方式引进的第一家游戏开发商，时任环球互动副总裁的马克·塞尼只对顽皮狗以及另一个游戏团队有充分的信心，那就是Insomniac Games。其他实力稍逊的团队只能按照标准条款进行合作。顽皮狗与Insomniac之间的关系可谓亦敌亦友，这是一种互相较劲儿的良性竞争。杰森说：“我们都批判彼此的作品，偶尔却共享代码，甚至让对方的角色在自己的游戏里客串。我们也经常与彼此一起外出消遣，至今我仍然与Insomniac关系密切。这种竞争至今依然存在。在我看来，当时顽皮狗的克拉修比起Insomniac的斯派罗，在销量和质量方面都有优势。但是老实说《瑞奇与叮当》有时候在销量和影响力方面都比《杰克与达斯特》高。至于《抵抗》和《神秘海域》则留待粉丝判断。这两个系列不是相同类型，所以不像过去那样好对比。不过我知道在大伙儿的内心里，顽皮狗与Insomniac的兄弟团队们还是在暗地里彼此较劲儿的。”

顽皮狗与环球签署的3款游戏发行协议就是《古惑狼》三部曲。到1998年底，这三部曲已经达成一千多万套的惊人销量，成为PS最具标志性的游戏系列之一。而在三部曲结束之后，顽皮狗与环球之间的合作也宣告结束。由于古惑狼克拉修成为玩家心目中的PS吉祥物，索尼花高价接手了游戏的发行权，顽皮狗的资金供应者也从环球变成了索尼。不仅如此，索尼还将《古惑狼》打入日本，大大提升了顽皮狗的全球知名度。在《古惑狼》的商业成功中居功至伟的马克·塞尼，成为了一名独立承包商，继续与顽皮狗合作。不过《古惑狼》的知识产权仍然属于环球，索尼与顽皮狗要根据游戏销量向其支付授权金。顽皮狗对这种新合作方式不满，杰森说：“我们不想把开发者的收益白白交给没有对游戏做出任何贡献的公司，而且他们变得越来越难以相处，还总是不断想将《古惑狼》的成功占为己有。所以我们在《古惑狼3》之后宣布不再继续开发。当时环球互动的管理层都快气疯了。”



▲《古惑狼》的设定并不适合日本玩家，但依然很受欢迎。

在《古惑狼3》开发后期，顽皮狗与环球之间的关系变得十分紧张。顽皮狗被迫搬到环球办公楼的走廊里工作，饱尝寄人篱下的苦涩滋味。对于那段苦不堪言的时期，杰森至今记忆犹新：“虽然根据合同他们有义务为我们提供办公场所，但他们想尽办法让我们的生活变得可悲。为了圣诞节前发售，他们提出了过分的交货时间，我们根本没时间在项目中途搬家。在游戏做完之前，我们不得不一直在楼道里办公。那一年，顽皮狗没有周末，每天工作16到20小时。更糟糕的是，环球到了下班时间就把中央空调给关了。洛杉矶的夏天热得要命，夜里，尤其是周末的时候，封闭的34楼里温度都超过37度了。这绝无任何夸张成分，我们买了温度计一直在测温度，因为过热的温度不仅让我们受不了，服务器经常因为过热而宕机。大楼还不让我们自带小空调进去。我们只能拿一桶冰，用风扇对着服务器吹。最后我们是把一台空调伪装成小冰箱，才成功运入大楼中，解决了温度问题。”

那一年环球互动还做了许许多多刁难顽皮狗的恶心事儿，但这一切都已成为历史。顽强的顽皮狗员工们坐在楼道的椅子上，光着膀子做完了《古惑狼3》。但是回顾历史，正是因为环球的小心眼儿，才有了顽皮狗的今天。如今环球早已退出游戏业，而顽皮狗已是万千玩家顶礼膜拜的游戏公司。杰森说：“如果当年环球仁慈一点、负责任一点，也许今天顽皮狗还在做《古惑狼》呢！”



■《古惑狼赛车》是顽皮狗告别环球之作

第4章 加入索尼

转折点



■演讲时的克里斯托弗

古惑狼曾站在角色世界的巅峰，必胜客推出了它的特别套餐，澳大利亚冲浪委员会制定了与古惑狼有关的全套儿童安全规定。从伦敦到巴黎的TGV列车喷上了古惑狼。在东京的机场里，还有一个巨大的古惑狼主题房间。不幸的是，这一切跟环球越来越不相关了。

《古惑狼3》做完后，顽皮狗头也不回地搬出了环球的办公楼，开始制作一款卡丁车游戏。最初他们没想过使用哪些角色，最初的版本中，驾驶卡丁车的车手们只是毫无特征的方块人。索尼提出可以用《古惑狼》的角色，既然任天堂有《马里奥赛车》，索尼就应该有《古惑狼赛车》。顽皮狗不愿再和环球打交道，不过这些版权事务自然有索尼方面的人员跟进。杰森说，当时顽皮狗完全无法与环球的管理层对话，他们的脾气真是一点就燃。但索尼顺利完成了授权洽谈，顽皮狗脱离环球之后的第一款游戏就这样诞生了。

《古惑狼赛车》只是顽皮狗过渡时期的游戏，杰森与安迪知道他们要尽快打造自己的原创新作。当大部分开发人员仍在制作《古惑狼赛车》时，安迪、斯蒂芬·怀特（Stephen White）和马克·塞尼开始开发面向PS2的次世代游戏引擎。安迪与杰森冒险投入400万美元开发他们的首款PS2游戏——《杰克与达斯特》。没过多久，他们产生了卖掉顽皮狗的念头。

《杰克与达斯特》是顽皮狗为了彻底摆脱环球而开发的原创游戏。对于这款游戏的目标，顽皮狗并非意在复制过去的成功，而是实现自己的梦想。当年在开发《古惑狼》一代时，就产生了《杰克与达斯特》的初步构想，只是受到机能限制而无法实现。顽皮狗要做的是将冒险体验与情节发展完美交织的游戏，以紧凑的游戏操作贯穿始终。换句话说，他们需要的是一部可以玩的动画电影。

由于《古惑狼》的大成功，顽皮狗积累了相当可观的财富，大家对走向PS2新时代都很兴奋。索尼在全球70多个国家的行销网络都可以为顽皮狗提供支持。顽皮狗对于这个新东家十分满意。新工作室选址于洛杉矶卫星城之一的Santa Monica，那时顽皮狗们对于好莱坞这个繁华之地已无丝毫留恋。杰森说："我们本以为驻扎于娱乐业重镇非常重要，所以我们选择洛杉矶而不是旧金山的另一家发行商。在1994年的时候，大家都以为游戏将会更加多媒体化，好莱坞有更好的人才。但事实并非如此。当然，在洛杉矶有许多杰出的配音演员、动画设计师、编剧等人才，洛杉矶是一个适合居住与生活的好地方，但其他大城市也有他们的优势。"顽皮狗对地点并不看重，不过在旧金山、洛杉矶、西雅图、温哥华、蒙特利尔等都市，因为游戏业人才丰富，可以更方便地找到优秀的人才，但公司之间的人才争夺战也很激烈。而在很多小地方，比如Epic Games所在的北卡罗来纳州嘉里市，虽然人才招聘不易，但是更能留住人才，因为方圆几百里都没有其他游戏公司。选择Santa Monica的好处是便于与索尼的其他工作室合作交流，SCE Santa Monica也是索尼重点扶持的一个工作室。

因为与索尼的密切关系，杰森与安迪经常到东京出差。工作之余，他们会到六本木的一家夜总会消遣。那家店叫做Lexington Queen，其特色是重金属乐团的表演，那里成为九十年代末顽皮狗最喜欢的深夜娱乐场所，他们经常在那里待到凌晨4点。有一次安迪、杰森与SCEA主管Kelly Flock，和来自《Game Informer》杂志的Andy McNamara和Andy Reiner一起到Lexington Queen消遣。酒过三巡，他们开始讨论顽皮狗的下一个新作计划。当时Kelly也不知道顽皮狗在做什么游戏，索尼方面只有吉田修平和Connie Booth看过正在开发中的《杰克与达斯特》。Kelly说，顽皮狗已经站在了顶点，在PS的十大畅销游戏中，顽皮狗的游戏分别占据了第二、第四和第七名，《古惑狼赛车》的销量排名也在迅速提高。但是Kelly认为顽皮狗已无下一个高峰可攀，未来只能是盛极而衰。这句话对安迪和杰森来说无异于当头棒喝。当时在场的《Game Informer》编辑Andy McNamara和Andy Reiner已经喝得酩酊大醉，听闻此言后竟然暴喝一声，越过桌子和Kelly扭打了起来。愣在一旁的安迪与杰森面面相觑，他们知道Kelly的话虽然不中听，却不无道理。就在那时，他们萌生了卖掉公司的打算。

在最高点卖掉公司，按理确实应该这样。而且在开发《古惑狼赛车》时，他们也同时在制作PS2的新作，这让他们感到非常疲惫。而且他们意识到今后做游戏会更累。《杰克与达斯特》的成本预算达到了1400万美元，嘉文与鲁宾本人也往里面投了225万美元。而这款游戏的销量基本不可能超越《古惑狼》。也就是说今后做游戏会更累，利润更低。那么何不就此拿着一大笔钱隐退？

回忆当时的心情时，安迪说："每做一款游戏就像坐在一颗用胶带绑起来的火箭上，如果有一块胶布翻开了，或者哪片壳丢了，你就会像挑战者号空间站一样爆炸。一切都完了。此外，随着员工数量的增加，我们越发感到受约束。我们就像他们的父母。"


▲黑暗风格并不适合《杰克》

开篇
探险日志
寻宝心得
历史文献 DOCUMENTS

最成功的交易

当初环球和顽皮狗结束关系，最难过的不是顽皮狗，而是索尼。他们在《古惑狼》这个品牌身上倾注了太多心血，很多玩家都以为《古惑狼》是索尼自己的 IP。而随着顽皮狗的离去，索尼只能割舍这个好不容易培养出来的摇钱树，让顽皮狗为他们开发一个真正属于他们的 IP。

索尼高层早已有收购顽皮狗的打算。古惑狼克拉修是 PS 时代最具标志性的吉祥物，让索尼尴尬的是，由于其版权属于环球，后来《古惑狼》变成了跨平台游戏。索尼不想历史重演，它知道顽皮狗有实力再打造一个 PS2 的吉祥物，但它必须对作品有完全的知识产权，完全杜绝其跨平台的可能。而顽皮狗不想再花 6 年时间打造一个自己不拥有知识产权的游戏系列。惟一的解决办法就是由索尼收购顽皮狗，变成一家人之后，双方所面临的问题便一扫而空。索尼开出了让安迪与杰森无法拒绝的条件，而对于顽皮狗的开发团队，这也是件好事。他们可以不用再担心经济问题，专注于开发最优秀的游戏，而且还能率先获得新主机的开发套件，能够获得只有索尼才能给予的各种资源。

最终索尼很干脆地买下了顽皮狗，从此拥有了顽皮狗今后游戏的完整知识产权。而这也成为 SCE 有史以来最成功的一笔交易。当时索尼让安迪和杰森自己写一份文件，写清楚他们认为的顽皮狗的价值是多少，然后再谈。安迪与杰森写好后，索尼方面看了一下，二话不说就决定把顽皮狗买下来了，根本没有讨价还价。杰森笑道：“我意识到要么是他们太慷慨了，要么就是我开价太低了。从后面的情况来看，是我出价低了，但谁知道呢？”

尽管如此，杰森和安迪对于将顽皮狗卖给索尼还是感到很欣慰。十几年过去了，顽皮狗的核心管理队伍还在，仍然做独占游戏，游戏水准比过去更高，公司文化也保持不变。而在多数情况下，这一切在公司被收购之后都会分崩离析。而顽皮狗能够在被索尼收购之后愈发强大，可能是因为其早已与索尼默契合作多年，SCE 全球工作室总裁吉田修平就曾担任过《古惑狼》的挂名执行制作人，他对顽皮狗一直是信赖有加。平井一夫也对顽皮狗的情况非常了解。此外，索尼的律师、市场人员以及公关，都早已与顽皮狗打了多年交道。

顽皮狗至今仍然像个独立工作室那样运作，而背后又有索尼的强力支持。所以它的作品有独立工作室那样的鲜活创造力，又有 3A 大作的史诗规模。这就是顽皮狗的游戏在热销的同时，又能横扫各种行业大奖的原因。

2001 年初杰森与安迪正式将顽皮狗卖给了索尼，具体金额未知。顽皮狗并未因此而发生变化，《杰克与达斯特》依旧按照原计划顺利开发。

杰克诞生

杰森和安迪对《杰克与达斯特》的世界观规模非常重视，在做第一个概念视频时，他们就坚持要做一个巨大的沙箱。顽皮狗联席总裁伊凡·威尔斯（Evan Wells）说，他还记得曾经与杰森·鲁宾一起在公园遛狗，边走边聊游戏创意。他们当时深受《最终幻想》系列的影响，也要做那样庞大的开放世界，同时也受到了日本文化的影响，毕竟在此之前日本市场在《古惑狼》的销售中占了相当大的比例。实际上《杰克与达斯特》的很多灵感，都是来自将东西方文化结合的设计理念。

顽皮狗在制作《古惑狼 3》的时候首次接触 PS2，由于《古惑狼》的巨大成功，顽皮狗成为最早拿到 PS2 样机的开发团队之一。从 PS 转型到 PS2，游戏制作难度飙升。萨姆·汤普森说，《杰克与达斯特》的制作规模是《古惑狼 3》的 100 倍。顽皮狗原本还打算一年时间就把游戏做好，做了半个月之后毫无进展，他们才知道至少要两年时间。而第二年的制作历程也不顺利，从《古惑狼》的线性游戏推进方式，到《杰克与达斯特》的开放式，需要适应的地方太多。此外，他们希望在这款新作里讲述一个更有趣、更意味深长的游戏。此前制作《古惑狼》的时候他们也有此打算，可是受到了技术限制，他们都已经做好的一些动画片段，由于 PS 机能做不到而被迫放弃。另外他们也没有足够的时间和预算去做。杰森·鲁宾说：“制作《杰克》时，我们知道时机到来了。《杰克 1》一开始就有情节，都是游戏内即时演算的。这在当时是革命性的。”

这时顽皮狗招募了很多新员工，其中有不少是从其他行业过来的。2001 年 2 月加入顽皮狗的乔希·谢尔（Josh Scherr），是《杰克》的核心团队成员之一，当时他是从动画行业跳过来的。他接受了长达一整天的动画技能测试，然后被顺利录取了。他是顽皮狗的第 33 号员工。


■乔希·谢尔

来自好莱坞的乔希·谢尔，要将《杰克与达斯特》打造成好莱坞动画大片一样，不仅能吸引不同的年龄层，还要吸引不同种族文化的玩家。《杰克与达斯特》融入了多种文化，其中有日式的美术风格，而杰克这个名字则是来自南非，这是在游戏制作后期才定下来的，此前的所有设定图中都是写着“主角与小伙伴”。

叙事方面的工作就交给了谢尔，《杰克与达斯特》的剧情表述方式主要是他决定的。在他加入顽皮狗时，《杰克与达斯特》已经做好了一大半，动作已经非常生动，但仍然是典型的游戏感觉，没有专业的电影叙事方式。“基本上就是所有人都对着镜头说话，说完后镜头才移开，然后镜头转到另一个人，又那样重复一遍。”谢尔说。有一个刚入职的音效设计师看过游戏后不客气地说，这游戏简直太烂了，看来顽皮狗所有人都不知道自己在干什么。

谢尔对游戏进行了剪辑，看起来更像电影了，有些人觉得很酷，但是也有人说它看起来不像游戏了，游戏角色就应该直接对着屏幕说话。谢尔经常在公司的批判大会上对此问题进行争论。批判大会是从《古惑狼》一代开始就有的传统，一直保持到《杰克 X》。这一般是在公司会议开完之后，员工们围桌而做，有槽要吐的就尽管发言，这种会议的氛围一般都是充满火药味的。最后还是谢尔胜出了，不过还是有些问题没有改掉。细心的玩家会发现过场动画是风格掺杂的，比较电影化的部分是谢尔做的，而那些对着镜头说话的则是没有被他改掉的部分。

由于进行了一些内容调整，《杰克与达斯特》延期了一个月，错过了原定的感恩节档期。伊凡·威尔斯说：“所有人都会忘记我们晚了 5 个星期。”一个做了 3 年的项目，不在乎这 5 个星期。最后阶段的优化，甚至会让一个游戏脱胎换骨。《杰克与达斯特》的最终 BOSS 战是在截止日之前两天才做好的，然后用了一天的时间进行最后的调整。

《杰克与达斯特》于 2001 年 12 月 3 日登陆 PS2，与《古惑狼》一样，其日版发售后也大获成功。此后，该系列开始向着另外一个方向发展。汤普森说：“《杰克》对我们来说是一场革命，之后一两年，我们看到《战神》和《杀戮地带》出来了……一切都开始改变。还有改变一切的《横行霸道 3》。突然之间，业界主



■杰克的设定图

流变成了真实世界、照片级真实度、黑暗的故事，还有各种暴力。”

在《杰克与达斯特》制作末期，《横行霸道3》就上市了，虽然当时顽皮狗忙到飞起，但他们还是忍不住跑到休息室玩《横行霸道3》，争取尽快达到五星通缉。这款现象级大作，对随后《杰克与达斯特2》的改变也产生了深远的影响。

顽皮狗想要强化《杰克2》中的剧情部分，谢尔进一步推动了续作中电影语言的运用，音乐与音效也得到了进化。在《杰克1》最后的高潮处，背景音乐居然播放的是普通关卡音乐……谢尔认为，在这方面必须得多花点钱。

《杰克2》的很多方面都在向着电影的方向进化，游戏剧本就是按照电影剧本写的，剧情的插入方式更具电影感。本作于2003年10月14日发售后，玩家对最终成品颇具争议，有人盛赞它的规模庞大，也有人认为地图铺得太广，有点无所事事，更失去了平台动作游戏的味道。而公认的一点是游戏的难度较高。此外由于本作的风格变得黑暗，导致其在日本惨败，顽皮狗在日本的好日子从此结束。尽管如此，杰森和安迪认为必须走向成熟的道路才有未来，索尼的董事们也对此完全赞同。在这样的背景下，2004年11月发售的《杰克3》更加黑暗化。本作深受Rockstar的作品影响，对于系列玩家来说已经是一个面目全非的作品。

更新换代

拿到索尼支付的巨额收购金之后，这笔钱足够杰森和安迪舒舒服服地过完下半辈子。2004年10月，在合同到期之后，他们决定离开顽皮狗。离去的原因有很多，最重要的是在顽皮狗期间，为了做出好游戏，他们的假期太少，与其继续辛苦打拼，不如从此享受人生。

当时3A级大作的开发，已经从过去一个人用一台电脑做一个周末，发展到数百人开发数年时间。这个发展过程并不平稳。杰森和安迪从1985年开始做游戏，那是“一人一台电脑”的时代，团队小，美工一两个、程序员一两个，最多再加一两个音效专家。团队里没有什么等级之分。十年后《古惑狼》上市时，开发团队平均增加到8～12人，需要有一两个当决策者。当时顽皮狗的组织架构依然是扁平的，比如说当导演的杰森对着大家喊一嗓子就知道大家在干嘛了。杰森和安迪通常总是最早上班、最晚下班的。预算增加的很快，虽然只是如今看来很可怜的200万美元。1997年的时候，杰森有364天坐在办公室里，每天对着电脑16个小时。这在电脑日志上都是有记录的。杰森惟一离开办公室的那天是因为感冒太厉害实在撑不住了。那一年杰森的大部分午餐是吃自动贩卖机里的东西。

一款游戏做完后，距离续作已时日无多。《古惑狼》1代是8人做了21个月完成的，二代是13人13个月，三代则是16人花了仅仅11个月。而《古惑狼赛车》在新引擎之外的主体部分只花了8个月零6天。4部作品赶上了4个圣诞节，卖了3000多万套游戏。钱是赚得不少，但大家都没得休息，体力严重透支。

安迪与杰森知道，再这样下去只会陷入没完没了的加班地狱，钱赚得再多也没命花。PS2的游戏开发规模更大、难度更高，团队规模继续膨胀。顽皮狗们的平均年龄在增长，这并非顽皮狗一家的个案，而是整个业界的普遍现象。大部分开发人员都是从90年代开始入行，进入PS2时代都到了结婚生子的年龄，员工们不得不考虑家庭因素，上班时间得灵活安排。有些顽皮狗可以从早上6点做到下午6点，有些是从下午4点做到凌晨4点。但是在游戏规模扩大的同时，团队协作比任何时候都更重要。单是一个人物建模，就需要建模师、贴图美工、动画师的密切配合，如果一个是早起的鸟儿，一个是夜猫子，就没法凑到一块儿，他们同时在办公室里的时间可能只有一两个小时。于是杰森制定了在当时很创新的“核心时间制”，上午10点半～12点半，以及下午2点～5点半期间所有人都必须在办公室里。杰森对于该制度刚出台时的情形记忆犹新，大家都在会议室里闹开了，有人大吼道“从来没见过这么上班的”，有两名员工因此而辞职，一个是当天就走了，还有一个是在几个星期的煎熬之后愤然离去。

顽皮狗是业界最早使用核心时间制的工作室之一，三年后，美国的所有游戏开发商几乎都采用了该制度。杰森说：“PS1时代是成本预算从200万美元倍增至400万美元，PS2则是1000万美元提高到2000万美元。虽然我们想制定中层管理制度，但我还是得知道所有人在做什么。我们有60名员工，如果一天10小时，如果我逐个跟进的话，平均每个人也就是6分钟。工作压力太大，所以我们开始在每个项目结束后给大家一个月的假期。从成本角度来说，其代价就是100万美元。为了尽可能降低成本，每个团队成员大假归来之后必须能马上投入工作。安迪和我，以及伊凡·威尔斯（Evan Wells）、史蒂芬·怀特等主要成员必须在这休假的一个月里准备好一切。”

不仅游戏的开发规模更大，宣传规模也更大。顽皮狗要在索尼的安排下到世界各地巡回宣传，到各地做活动、接受媒体访问。杰森记得最长的一次是在20天内跑了14个国家，他说：“我很喜欢这种巡回宣传，但这绝谈不上是度假。所以我们失去了本来用于休息的惟一一个月。”

离开顽皮狗的原因，一方面是杰森不想再过这种忙碌的生活，另一方面是几年来重点提拔的伊万和史蒂芬都已可独当一面，可以放心地把公司交给他们。当时虽然游戏成本不断提高，但家用机仍然处于全盛时期，发行商们都在积极扩大公司规模，设立新开发团队。杰森担心伊万和史蒂芬也盲目扩张，他本来可以让两人分别管理一个团队，同时开发不同的游戏。但杰森认为时机未到，他的观点是“两款好游戏也抵不上一个伟大的游戏”，顽皮狗应集中全力做出最好的游戏。一山不容二虎，最终伊万上位，而史蒂芬选择辞职。

安迪与杰森在2002年已做出辞职决定，并且向索尼交代了今后将由伊万与史蒂芬继位的人事安排。到《杰克3》开发末期，杰森已搬出最大间的办公室，让给了伊万。杰森参与的管理工作越来越少。到《杰克3》完成时，伊万已做好接管帅印的准备。而安迪也在逐步让权于史蒂芬，但是也许不甘屈居于伊万之下，他最终决定离去，接替其位的是克里斯托弗·贝尔斯彻（Christophe Balestra）。

就这样，在“《杰克与达斯特》系列”末期，顽皮狗的两位创始人离去，另外两名核心人物上位。这两人就是伊凡·威尔斯和克里斯托弗·贝尔斯彻，他们带领顽皮狗攀上了另一座巅峰。


■我们已经很久没有看到杰克和达斯特这对活宝了。

第5章 勇攀高峰

新的领袖


■马克·塞尼

“在我的手能握住手柄的时候，就开始玩游戏，那是雅达利与老街机的时代。”2010年伊万·威尔斯接受《时代》杂志采访时如是说。

“不幸的是，我不能像很多游戏开发者那样，大谈从小被父母压迫，说玩游戏是浪费时间，不会有出息，等到长大了以游戏为职业，再赚钱甩到他们脸上。这种玩家喜闻乐见的故事没有发生在我身上。我的父母对我的这种小爱好还挺支持的，经常带我去街机厅。我爸对游戏比我还着迷，他给自己买了台雅达利，不过后来都被我拿去玩了。”

伊万记得有一年夏天，他帮邻居修房子，敲了整个暑假的钉子，才赚到了够买一台FC的钱。这台主机跟了他好多年，上大学时都一块带去宿舍。大一时他又买了一台SFC，平常就到附近的Blockbuster租游戏玩，用一个晚上通关之后就归还。他也玩朋友的MD，最喜欢的是《ToeJam & Earl》，这款游戏的程序员还是他同学的哥哥。到了大二暑假，他开始找暑期兼职。他从Palo Alto驱车前往内华达，靠同学哥哥的关系，在《ToeJam & Earl》的制作组找了份关卡设计的兼职工作。在那里他认识了几个来自水晶动力工作室的人，他的职业生涯由此开始。

伊万在大学里学的是计算机科学，但对游戏设计一窍不通。中学时他一度认为所有游戏都是日本人做的，直到自己学了计算机，才意识到没准自己也能靠做游戏为生。这次的暑假兼职经历让他窥见了游戏设计的门道。伊万兼职的公司其实是只有两个人的小团队，不过他们有个小办公室，隔壁还有一家公司叫做Toys for Bob，他们的代表作是《Star Control》，当时正在与水晶动力合作开发3DO的《The Horde》。伊万经常和他们一起吃午饭。《ToeJam & Earl 2》做好后，伊万的暑假也结束了。巧的是，水晶动力工作室其实就在伊万学校的街对面，所以进入水晶动力就成为他的目标。到大四的时候，伊万已成为水晶动力的全职开发者。在水晶动力，伊万认识了一个业界的重量级人物——马克·塞尼。因为马克·塞尼与索尼方面有密切的联系，水晶动力是最早获得PS开发工具包的欧美工作室之一，他们将3DO游戏《Total Eclipse》移植到PS，这也是欧美最早的第三方游戏之一。在水晶动力工作了4年之后，伊万加入了顽皮狗。

克里斯托弗·贝尔斯彻加入顽皮狗的经历更直接一点。他曾与朋友合伙创办了一架小工作室，名为“Rayland Interactive”，地点在欧洲。他的游戏面向雅达利ST、Amiga、PC等平台。他靠自学掌握了游戏编程，是公司里惟一的程序员，物理引擎、制作工具等都是自己一手搞定。

威尔斯第一次听说顽皮狗这个名字，是因为3DO的《勇士之路》。当时他正在制作《Gex》的续作，因为这是一款3D平台动作游戏，没多久他就听说有一款叫做《古惑狼》的同类型游戏要出了，看到了游戏截图后，他惊讶地说：“我的天哪！他们是怎么做到的？我们做的游戏确定是同一个主机的吗？太惊人了！”处于敬佩，他向嘉文与鲁宾直接求职，不过几年后，也就是1998年才正式加入顽皮狗。

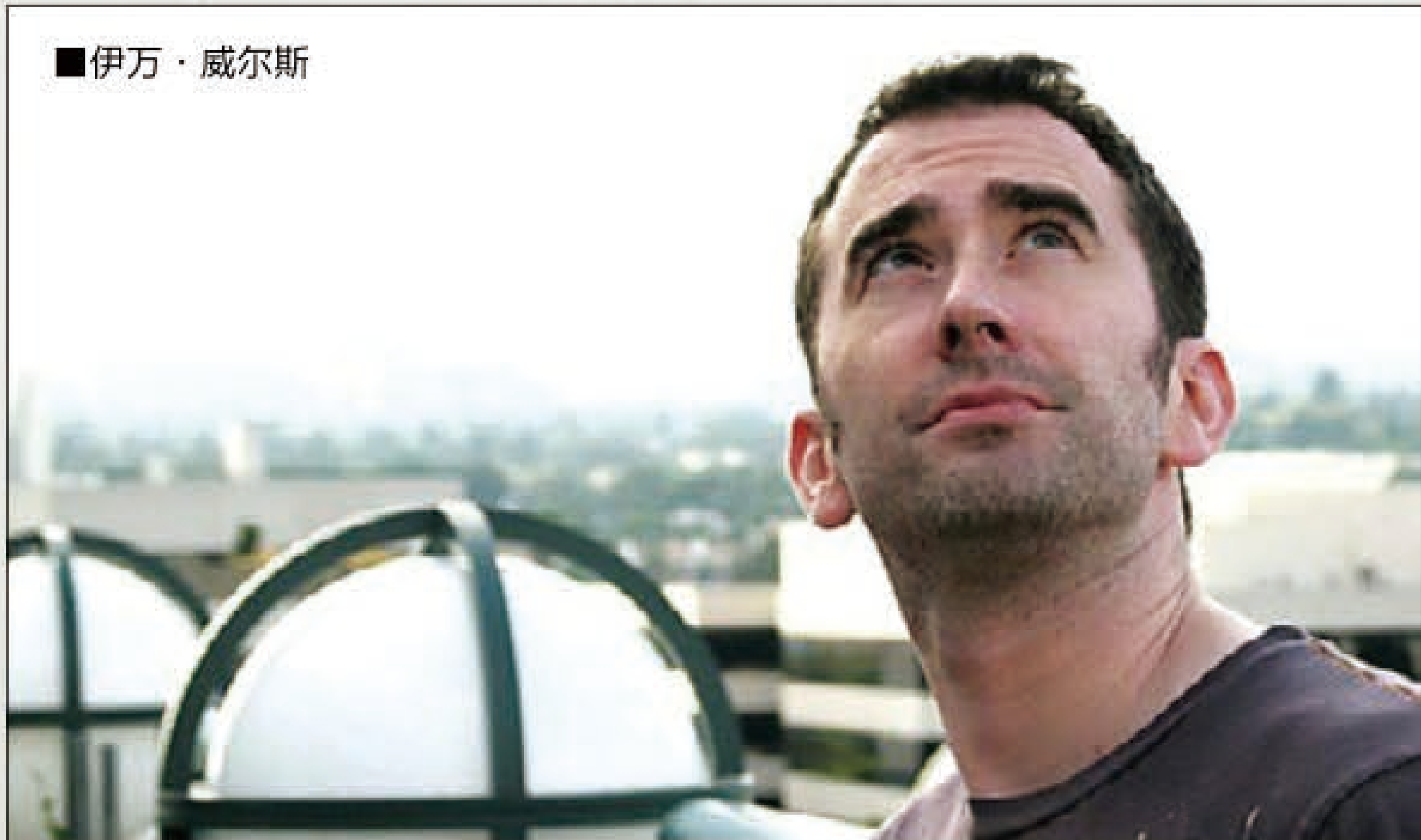
而贝尔斯彻当年是在一家英国公司工作，该公司在法国有几个分公司是做游戏的。他们让他去伦敦成立一个团队，但贝尔斯彻不喜欢伦敦，不想搬去那里。在那时他玩到了《杰克与达斯特》，心想“这游戏太尼玛强了！”于是他上顽皮狗官网查资料，看到了一些游戏制作花絮视频，当时就产生了要加入顽皮狗的强烈念头。“当时我也不知道他们在哪儿，应该是美国吧？是在东海岸还是西海岸？哪里都无所谓，只要能跟那帮人一起工作就行。我把简历发了过去，他们让我一两天后过来。”

伊凡·威尔斯加入顽皮狗后不到一年已身居要职，相当于是重要性仅次于杰森的游戏主策划。伊凡刚来的时候，曾问过如何为《古惑狼3》做点东西，他用了5分钟的时间向伊凡简单讲述了极为复杂的脚本文件，没想到他竟完全吸收了，在此之前，安迪曾向无数人用同样的时间讲解过，没有一人能完全搞明白。而仅仅一个小时，伊凡就顺利上手了，并且承担起了巨大的工作量。

伊凡曾被顽皮狗内部戏称为“填缝料”，把他往哪儿填都合适，除了没办法自己画画外，游戏制作中的每一个环节他都懂。他能帮助任何人将他们做的东西变得更好。贝尔斯彻也是一个与他旗鼓相当的天才。他刚加入顽皮狗时是一个非常初级的程序员，工资很低，和他一起来的还有一个同样来自法国的高级程序员，工资比他高得多。两年后，贝尔斯彻成为安迪·嘉文手下的头号人物。而就在同一天，和他一起入职的那个法国人因为不称职而被炒掉了。

随着伊凡和贝尔斯彻成长为可独当一面的骨干，杰森与安迪知道他们可以抽身离去，将公司交给他们了。权力的交接需要一段时间，在此期间制作的《杰克X》相当于给了大家一个喘息的机会。《杰克3》只用不到一年的时间就制作完毕，《杰克X》也是一个短时间完成的项目。


■克里斯托弗·贝尔斯彻


■伊万·威尔斯

PROJECT BIG

在 2004 年离开顽皮狗之前，杰森提前两年就告知索尼自己打算离去。索尼曾极力挽留，并表示可以让他掌管索尼在美国的所有工作室。但这并不是他想要的。掌管所有游戏项目的结果，是对任何游戏都无法产生主导作用，这对他来说反而是噩梦。

2003 年，杰森让伊凡搬进了他的办公室，大家都知道要开始进行权力交接了。之后几年是顽皮狗最动荡的几年，并不是因为伊凡和贝尔斯彻无法服众，而是从 PS2 转型到 PS3 产生了太多的不确定性。

索尼与顽皮狗决定将工作室分成两个团队，同时开发两款游戏。人们都知道几年后顽皮狗一分为二，并因此诞生了《最后生还者》这个强 IP。但这并非顽皮狗首次分割。在 PS2 和 PS3 的转型时期，索尼曾打算让顽皮狗分成两个组，分别负责 PSP 和 PS3 的游戏研发。在这个动荡的时期里，顽皮狗花了大量时间却没有一款游戏上市，不像过去那样一两年就有一款新作发售。员工们对公司的发展前景失去了信心。威尔斯说："那时几乎每个星期都有人到我的办公室里提出辞职，有时几乎每天都有。邮箱里充满了道别信。"顽皮狗的人才大量流失，本身只有六七十人，在一年内走掉的就有大约 25 人。还有一个大麻烦是在技术层面，PS2 时代顽皮狗的引擎都是由安迪做的，用的是 GOAL 和 LISP，懂的人很少，其中有一大半是安迪自己发明的。这些技术不可能搬到 PS3 上，所以顽皮狗只能从头开始。

索尼也知道 PS3 的游戏研发环境过于复杂，所以在内部发起了通用引擎技术研发计划，该引擎技术叫做 ICE，在索尼内部所有工作室共享。1999 年就加入顽皮狗的首席图像及引擎程序师克里斯蒂安·英格斯特（Kristian Engstad）一开始就参与了神秘的 ICE 项目，并被索尼任命为该项目的首席经理。他还获得了马克·塞尼的强力支援。


■《杰克X 战斗赛车》


■德雷克的初期设定稿

顽皮狗的历史上与水晶动力有着千丝万缕的关系。除了马克·塞尼与伊万·威尔斯这两名重量级人物之外，《神秘海域》的主创人员艾米·亨宁（Amy Hennig）与理查德·勒玛查（Richard Lemarchand）也是出身自水晶动力，他们在水晶动力共事了将近 10 年之后，一前一后跳到了顽皮狗。到 2005 年，当理查德正在制作《杰克 X 战斗赛车》时，顽皮狗的一些制作人员开始秘密启动面向次世代平台的新作，它的代号是"Project Big"——这就是《神秘海域》的前身。

其实早在 2003 年，《杰克 II》发售后，顽皮狗已经在构思制作次世代游戏。当时他们以为索尼会在 2005 年推出 PS3，但是随着 PS3 上市计划的推后，顽皮狗的 PS3 游戏计划也暂时搁置。最初这款游戏确定的只有游戏主角姓德雷克，名字未定。在内部邮件的讨论中，有人提议叫约翰，或者类似的常见名字。主角是大冒险家弗朗西斯·德雷克后人的身份是艾米提出的，经过了多番讨论之后才确定了内森这个名字。不过对应平台是 PS3 这一点是所有人一开始就有的共识。在这个初期阶段，从事该作策划的只有 6 人，包括伊万、艾米等核心人物。游戏的初期开发过程很顺利，但他们很快碰上了第一个大难题——过去顽皮狗的游戏都是卡通风格，而《神秘海域》有复杂的故事与动作，需要更真实的画面基调，顽皮狗不得不首次动用动作捕捉和演员。

在 2005 年 5 月的一份概念文件中，游戏的暂定名为"零点"，故事围绕"零点能量、生态恐怖主义、黑暗能量以及各种疯狂的无聊概念"。游戏故事发生在一座海底之城，但是后来因为种种原因而放弃。当 2K Games 公布了《生化奇兵》，顽皮狗们都很庆幸没和他们撞车。此时"零点"已经变成了"Project Big"，海底之城的概念被部分保留，根据此时的设想，游戏中有 75% 的内容发生在海底基地，只有 25% 的内容发生在热带海岛上。游戏类型是第三人称视点的动作冒险，要有冒险电影般的动作场面与异域风景。2005 年底，顽皮狗已经做出一个概念影像向 SCE 全球工作室总裁菲尔·哈里森讲解。



▲《杰克》的PSP游戏几乎导致顽皮狗解散。

开篇
探险日志
寻宝心得
历史文献 DOCUMENTS

艰难挑战

顽皮狗发现，在业界追求画面真实化的过程中，多数开发商都选择了灰色或土黄色的画面基调，这一方面能增强游戏的真实氛围，一方面也能回避许多技术问题。但伊万烦透了满眼的土黄色，他要靠鲜艳的色彩吸引眼球，还要有一个平民英雄作为主角，拉近与玩家的距离。在当时的这段影像中，有不少设定直到6年后才在《神秘海域3》中实现，比如会根据情境而变的近战系统、大量的同屏敌人数量、从敌人手中夺武器等。

由于顽皮狗是ICE计划的主力，因此能够比其他工作室更早接触PS3。这也是后来顽皮狗的游戏能够最大限度发挥PS3潜能的关键原因。PS3开发套件终于到手后，将PC上制作的内容转移到PS3的过程也是步履维艰。事实证明，索尼早期对PS3性能的过度吹嘘，不仅误导了世人，也误导了索尼自己的游戏开发者们。最初顽皮狗简直认为PS3无所不能，后面实际执行时，才发现很多事情都做不了，所以他们构想的内容不断缩水。在PS和PS2时代，顽皮狗的所有技术都是自己开发的，工具也是自己做的。到了PS3时代，这种全部包办的做法行不通了，顽皮狗必须得学习使用其他公司开发的工具。

E3 2006，索尼公布了PS3的售价，也首次对外展示了《神秘海域 德雷克的宝藏》。威尔斯说，对于PS3的价格，他和外面的所有人一样吃惊。幸运的是，《神秘海域》引起了人们的注意，算是对PS3失望之情的小小弥补。那时距离《神秘海域》的预定发售时间还有18个月，而顽皮狗还没有拿到最终版的PS3硬件。黑崎说："早期我们拿到的PS3样机有冰箱那么大，E3 2006的预告片是用PC制作的。"

到2005年底，PS3的最终规格还未确定。顽皮狗只能先用PC进行开发。由于多年来只做PS2游戏，与PC游戏脱节，为了适应高规格的游戏开发环境，很多新技术要从头学起。在业界从PS2时代迈入高清时代的同时，顽皮狗也在经历一个重要的转型期，这也是一个关键的技术积累时期，在此期间的表现将很大程度上决定顽皮狗在PS3时代的命运。



当顽皮狗拿到PS3的最终确定版开发机时，对其机能相当失望。他们本以为PS3是一部无比强大的主机，根本不需要担心内存，而事实上PS3的内存非常有限。理查德说："突然之间，我们要做的是将一起尽可能简化，工具不能用了，我们不知道能把游戏做成什么样。每次硬件换代都是很大的转变，而这次是真正的翻天覆地，过去的方式完全不管用了。一切都要重新学。"

在开发过程中，德雷克的形象经过了多次改动。初期的德雷克看起来像个冒着傻气的毛头小伙儿，就像一些低俗电视真人秀里的二逼青年一样。随着形象的不断改动，他逐渐成为一个更成熟、更睿智的男人。还有很多关卡与游戏系统出于时间和资源的限制而取消，比如用六轴手柄控制的游泳关卡。总体而言，《神秘海域》的设计原案更具幻想色彩，在很多方面明显延续了《杰克与达斯特》的风格。比如有一个森林中的世界，敌人居住在地底，有一些《指环王》的味道。但索尼希望自家队伍所做的游戏朝着更为真实化的方向发展，因为PS3的玩家平均年龄比过去大大提高，真实系的游戏会更受欢迎。对此，顽皮狗的许多开发人员持反对意见，尤其是从《古惑狼》时代过来的老员工们，他们更倾向于卡通和幻想风格。

真实系的游戏风格意味着游戏开发手法也跟过去的顽皮狗完全不同。《神秘海域》在一座仓库里进行了动作捕捉，整个过程就像拍电影一样，有仿造的飞机、有越野车，还有模仿摩托艇的简单模型，游戏中的大部分动作都在这座仓库里制作完成。动作捕捉演员Nolan North的出现为游戏增色不少，他负责了配音与动作捕捉。而配音的过程是将所有演员聚在同一个录音棚里进行的，比起过去每个配音人员单独录制的配音工作，这种方法能够产生对戏的感觉，令配音更为生动、更符合情境。

神秘海域1

虽然开发的过程困难重重，顽皮狗还是保持了自己的优良传统，在2007年感恩节之前顺利将《神秘海域》做完。由于当时索尼的经济比较紧张，《神秘海域》并没有获得太多的宣传预算，游戏的初期销售速度并不是太快。之后在口耳相传的作用下，《神秘海域》凭借自己的实力而引发强烈关注。它不仅是当时PS3最畅销的第一方游戏，更被盛赞为PS3画面最好的游戏。顽皮狗巧妙地将CELL处理器用于处理流畅的人物动作和逼真的表情，图形处理器可以专注于描绘逼真的画面细节，并大量应用光照建模、像素渲染、动态实时光影以及高级水体物理模拟。蓝光的大容量优势让顽皮狗能够放心使用大量高解析度贴图，为玩家呈现无比清晰的游戏画面。

从PS2向PS3转型的过程中，顽皮狗所应用的技术也发生了彻底的转变。过去顽皮狗使用的是其自主研发的编程语言GOAL，这是基于Lisp的语言。而进入PS3时代后，索尼建立了全球工作室，目的是将旗下各游戏工作室集结起来，实行技术与资源共享，提升第一方的游戏整体研发实力。为了与索尼的其他工作室分享技术，顽皮狗改用业界标准的C++语言。在游戏代码改写的过程中，顽皮狗还制作了全新的编程工具。"顽皮狗引擎1.0"的研发导致游戏开发进度推后，错过了让《神秘海域》成为PS3首发游戏的机会，但是正因为有这款强大的引擎为基础，才有了《神秘海域》鹤立鸡群的卓越表现，并为今后续作的发展提供了坚实的基础。

"我们做一款游戏就希望今后能够有续作，"伊凡·威尔斯说。"我们投入了那么多时间去做那个IP，用了一次就扔掉是不明智的。"

《神秘海域》显然是一个非常适合系列化的游戏，所以在一代之后，顽皮狗马上启动续作。贝尔斯彻说："我记得在《神秘海域》制作末期，大家已经在办公室里讨论续作，讨论想要在续作里加入的内容。"《神秘海域》的三年开发时间里，有两年是用在制作团队的重振还有解决新主机的技术问题上。最后一年的制作过程中，开发者们有太多想法，根本不可能在一款游戏里全部实现。而且他们意识到PS3有巨大的潜力可挖，如果将这些潜力都挖出来，续作会有一个质的飞跃。"《神秘海域1》之后大家干劲十足，这跟其他游戏很不一样，一般做完一个游戏后大家都筋疲力尽，只想放长假。而这次大家恨不得马上开始做续作。"贝尔斯彻说。

《神秘海域2》的游戏策划是从一系列动作桥段开始的，比如大名鼎鼎的火车激战，顽皮狗知道把这些东西做出来，一定会让玩家惊呼牛逼，至于怎么用情节串起来，那是后面的事，总会想到办法。《神秘海域》因多种条件限制而取消了许多内容，《神秘海域2》就是要将《夺宝奇兵》那样的电影变成游戏。

神秘海域2

《神秘海域 2》的总开发周期是 22 个月，前 6 个月都在进行开发前的筹备工作。在此期间的主要工作就是提出各种创意，其中一个创意来自不丹的“虎巢（Paro Taktshang）”寺庙，这座建造在悬崖边上的寺庙仅靠一张照片就让顽皮狗们兴奋得发抖。这种既真实又奇幻的场景正是《神秘海域 2》所需要的，从它的建筑与环境构造，也能立刻想像到攀爬时的场面。所以在游戏的其他一切都还没定下来之时，顽皮狗先制作了一个围绕虎巢的关卡。

第二个定立基调的创意是让德雷克在行驶的火车上战斗，他们要做出一个游戏历史上从未有过的游戏片段，带给玩家毕生难忘的游戏体验。在火车上战斗的先例在过去的其他游戏中早就有过，但大多数只不过是周围的场景像卷轴一样在移动，火车实际上是静止的。而顽皮狗要做的是一个类似于电影经典桥段的场面，火车在美丽的场景中前行，带给玩家绝美视觉享受的同时，周围场景的变化也会给战斗的状况造成巨大影响。对此关卡提供支撑的，是顽皮狗研发的又一个重要技术——“动态物件穿越系统”，该系统让德雷克能在任何移动的物件或场景上进行移动与战斗，这是实现“互动电影”目标的关键技术。

宏观层面确定之后，从 2008 年 4 月开始，《神秘海域 2》进入微观设计层面，大部分开发人员就位，游戏进入全速推进阶段。由于《神秘海域 2》的关卡构造极其复杂，在关卡设计阶段就同时进行测试，关卡设计师只能在单色的简陋模型中进行测试，不得不通过脑补想像其成品的样子。顽皮狗制定了一份庞大的关卡内容列表，涵盖了物件、音效、视觉效果和所需的动作。单从这份列表就可以看出本作的规模达到了前作的数倍。在一代中，穿插于游戏中的过场动画片段只有 84 个，而在续作里增加到 564 个。


■令无数玩家难忘的火车一战。

出色的画面是《神秘海域》一代成功的主要原因之一。由于 PS3 的架构极其复杂，该作只不过发挥了 CELL 三成的效能，《神秘海域 2》的目标是将 CELL 榨干，让玩家看到明显的画面进化。为此，顽皮狗将其引擎进化为“顽皮狗引擎 2.0”。要将 PS3 的潜力完全释放，关键是要让 CELL 承担更多的图形处理工作。鉴于“《神秘海域》系列”潜力巨大，SCE 全球工作室调配了大量资源帮助顽皮狗解决 PS3 的效能应用难题，目的是将《神秘海域 2》变成一个示范工程，证明 PS3 的实力，同时也为今后的 PS3 游戏开发提供经验。在距离《神秘海域 2》发售只剩 9 个月的时候，顽皮狗发现之前过于重视提升画面质量，游戏的帧率已经受到明显影响。为了进一步优化代码，提升帧率，伊万向 SCE 全球工作室紧急求助。很快 SCE 就派来了 Insomniac 和 Guerrilla 的精兵强将，最后通过三重缓存视频同步技术攻克了丢帧现象，将游戏帧率锁定于 30fps。到游戏开发后期，顽皮狗对画面充满信心，保持帧率成为程序员与美工的主要目标。

《神秘海域 2》与前作相比进化的不止是画面，网络多人模式也是一开始就决定要添加的重要内容，克里斯托弗亲自负责基本网络代码的编写。过去一直致力于制作单人游戏的顽皮狗从 2008 年 8 月开始招募了一批专业多人模式设计师，此后顽皮狗出台了一项新制度：每天全体员工要花至少半小时时间参加多人模式的内部测试，测试完之后还要一起讨论。在《神秘海域 2》的最后 10 个月时间里，总共进行了 15 次全面测试，而前作三年时间总共就测试了 7 次。

《神秘海域 2》的表现没有辜负顽皮狗的心血，它成为 2009 年业界口碑最高的游戏，Metacritic 得分高达 96 分，总共获得了 200 项“年度最佳游戏大奖”，其中包括业界最权威的四大奖项：AIAS 互动成就奖、E3 游戏批评家大奖、游戏开发者选择奖、英国电影与电视艺术协会大奖。成为名副其实的 2009 年最佳游戏。虽然 570 多万套的销量并不比当年《古惑狼》的巅峰期高，但顽皮狗的游戏开发实力无疑达到了真正的全盛时期，不仅成为 SCE 旗下的首席游戏工作室，更是业界实力最强的工作室之一。

神秘海域3

《神秘海域 2》被很多玩家认为是 PS3 时代的巅峰之作，在顽皮狗内部也有很多人这么认为。贝尔斯彻曾对布鲁斯·斯文森说：“它将会是我们所有人职业生涯里的顶点。”

至少在业界荣誉方面，顽皮狗确实很难再往上爬了，《神秘海域 2》几乎把所有该拿的奖项都拿到手。潘吉利南说：“我们从未有过如此荣耀。看看我们的荣誉陈列柜，里面 90% 的奖杯都属于《神秘海域 2》这一款游戏。那一年也有很多出色的游戏发售，但是因为有《神秘海域 2》他们都没拿到奖，我们很多竞争对手都破口大骂，他们恨死我们了，我们把所有的奖都抢走了。对不起大伙了！”

2009 年 11 月，《神秘海域 3》正式启动。在初期的讨论会上，顽皮狗的讨论焦点是将前两作中未能实现的设想作为主要攻克目标，比如更具动作片色彩的近战系统。与前作一样，《神秘海域 3》的初期筹备阶段主要是进行各种关卡创意的构思。基本目标是要更具史诗感，所以有人提出在大型货运飞机上战斗，有人提出在惊涛骇浪的船上战斗。关卡创意初具雏形后，再用一条剧情主线将其贯穿。

游戏的首次公开展示至关重要。《神秘海域 3》已经将动作冒险游戏提升到新的高度，要让玩家再次感到震撼，需要有一个强烈冒险感觉的新舞台设定。顽皮狗决定将一个沙漠坠机场面作为玩家对《神秘海域 3》的第一印象。顽皮狗要做出史上最逼真的沙漠舞台，为此研发了一套动态沙尘技术。首个预告片在 2010 年 12 月的 Spike TV“电子游戏大奖”颁奖礼公开，看似简单的预告片是经过 149 次修改之后才成型的，由理查德亲自负责。在这次首秀中，顽皮狗不仅公开了预告片，还确定了发售日。对于开发团队，这是一个令人心惊胆颤的大胆决定。绝大多数 3A 大作开发商都无法按照初定计划将游戏做完，出于精益求精的需要，游戏开发过程中的改良总是会让进度延后。克里斯托弗说：“当时还觉得能够做到，但是随着日子一天一天地逼近，我们开始发出疑问：这不是把自己往火坑里推吗？”

顽皮狗敢于公布发售日的原因，是因其有优良的守时传统。从《古惑狼》时代到《神秘海域》，顽皮狗总能赶在秋冬黄金商季到来之前交货。这对于一家追求游戏品质的顶级开发商殊为不易。顽皮狗知道《神秘海域 3》将会是 2011 年末商战 PS3 的王牌，索尼会不惜一切代价使其准时完工。顽皮狗还要配合索尼的各种宣传工作。E3 2011 必须要有一个令人由衷喝彩的《神秘海域 3》演示 DEMO。最初索尼给顽皮狗留了 10 分钟的时间，然后索尼又把时间缩短到 5 分钟，最后压缩到两分半钟。顽皮狗不得不对 DEMO 拼命删减。在距离 E3 发布会只有三个星期之时，索尼提出要用《神秘海域 3》宣传他们的 3D 计划，DEMO 要做成 3D

的……这让累死累活快将 DEMO 做好的顽皮狗们濒临崩溃。他们只有两个星期的时间将 2D 的 DEMO 变成 3D，还要确保稳定的帧率，以及演示过程中不死机。这根本就是一个不可能完成的任务。最后顽皮狗只能用一个 3D 的预告片打发了索尼。E3 2011 之前的 72 小时是顽皮狗自创立以来压力最大的一段时间，威尔斯说："我们在同时制作一个预告片和两个 DEMO，其中很多东西都还没做。我都快神经错乱了，都想给索尼打电话说我们做不了了。我们从未碰到过这种情况。发布会在星期一下午五点开始，而我们是在当天上午 7 点才把 DEMO 的最后一行代码写完。"

《神秘海域 3》的开发过程与二代相比最大的区别就是时间紧迫得多。顽皮狗们与时间赛跑，距离交母盘只有几天的时候，大部分团队成员的工作已经完成，当大家正想着如何度假的时候，只见克里斯托弗与导演贾斯汀神色凝重地走进会议室，神秘地关上了门。威尔斯看到这一幕后觉得纳闷，就去问了个究竟，克里斯托弗满脸苦涩地说，他把游戏带回家试玩后，发现游戏中盘之后存在大量 BUG，物体会突然消失、墙壁若有若无，在某个大堂会出现场景完全消失的状况……为何如此明显的 BUG 会逃出测试者们的眼睛？仔细分析后发现，威尔斯家里用的是老版 PS3，而顽皮狗的测试团队用的是新版 PS3，这些问题只会在老版机上出现。游戏的数据传输系统与老版 PS3 主机兼容性不够好，会造成 PS3 硬盘的碎片，在游戏发出数据请求时需要进行多次寻道，这样就会导致"交通堵塞"。威尔斯说："音效、音乐、视频、关卡、贴图等全都是以流媒体技术读取。我们在不断往内存里填东西，到了游戏中盘之后，就会出现挤爆的情况，所以当我们需要贴图的时候，它就不知道被挤到哪儿去了。"顽皮狗的程序员们只能在最后几天疯狂加班，对底层系统进行修改，幸运的是总算在最后一刻修复了这个重大 BUG。


■很多玩家认为，如果3出在2之前就会好得多。在顽皮狗内也有人同意此观点。

作为三部曲的完结篇，《神秘海域 3》受到了整个业界的空前期待，不仅是顽皮狗，整个 SCE 所有工作室都从未获得如此之高的期待度。此时顽皮狗已是公认的 SCE 旗下第一猛将，SCE 以及顽皮狗自身都想有更高的作为。将工作室一分为二的构想再次被提上了议程。顽皮狗需要由两个团队，同时制作两个游戏，为 PS 系主机再增加一个杀手锏。而这一次，双团队的新架构不再是顽皮狗的噩梦，而是超越自我的开始。

在巨大压力下诞生的《神秘海域 3》，并没有获得前作那样压倒性的赞誉，但它的 Metacritic 统计平均分仍然高达 92 分。游戏销量也没有让人失望，首日即销售了 380 万套，其最终销量也超越了《神秘海域 2》。但《神秘海域 3》评价不够高还是让顽皮狗的很多人心中介怀。顽皮狗拼尽全力制作的《神秘海域 3》并未达到前作的口碑，这让顽皮狗的很多员工更加坚信《神秘海域 2》是他们职业生涯的顶点。没想到与《神秘海域 3》同时开发的另一个游戏，将把顽皮狗带到又一个顶点。这个风格截然不同的游戏，证明了顽皮狗在未知领域的强大创造力。它与《神秘海域 2》一样斩获了所有业界权威大奖，它被很多权威人士认为超越了顽皮狗的所有游戏。

最后生还者

杰森·鲁宾离去时曾说，他离开顽皮狗的理由，除了想过更轻松悠闲的生活外，也是要退位让贤，让手下有进一步升职的空间。随着工作室规模的扩大，员工工龄的增长，总要让表现出色的员工升职加薪。伊万·威尔斯上位之后不久，也面临着相同的问题。某些职位上往往很容易出现一山不容二虎的情况，建立另一个开发团队，让有实力的开发者独当一面，既可为顽皮狗创造新的机会，又能缓和内部关系。

伊万·威尔斯说："我们一直在考虑建立两个完全独立的队伍，他们可以不用考虑另一个团队独立运作，没人需要在两个项目组之间来回奔波。"当然，建立新团队需要大量的资源补充。《神秘海域 2》发售后，由于其获得的巨大成功，索尼有意大幅扩充顽皮狗的规模，并且将顽皮狗引擎 2.0 向其他开发商授权。伊万说："很多内部和外部的工作室对我们说'能给我们技术授权吗？我们很想用这引擎做游戏'，但这引擎并不是为对外应用而设计的。"顽皮狗引擎是由顽皮狗根据自己的员工特点和开发流程而特别设计的，不像"虚幻引擎"之类通用引擎，离开了顽皮狗，其引擎本身无法发挥多大的价值。想要用顽皮狗引擎制作更多游戏，只有在顽皮狗内部增设团队。



留住人才也是重要考量因素。在《神秘海域 2》之后，顽皮狗的开发者们身价倍增，想挖角的其他公司大有人在。伊万说："顽皮狗里人才济济，这里的环境建模师、设计师、动画师要是在其他任何公司都可以当主管或总监，有更高的管理权限。"在内部设立新团队，可以给员工更大的职业发展空间。顽皮狗对索尼提出要打造一个原创新游戏，索尼方面的人员想也不想就回答说："好啊！做吧！"

获得索尼认可之后，顽皮狗开始讨论第二个团队应该做怎样的新作。有一段时间，他们曾很认真地考虑开发 PS3 的《杰克与达斯特》新作。最终还是真实系的设计提案占了上风，一款后启示录风格的冒险游戏概念逐渐成型。

最初顽皮狗打算将《神秘海域 2》的技术与叙事技巧应用于《杰克与达斯特》新作，让这个充满卡通色彩的游戏系列以真实系的新形态重生。但他们发现"真实"风格与《杰克与达斯特》怎么都无法套在一起，尤其是达斯特这头生物，根本不可能用真实化的手法进行处理。顽皮狗设计了真人版的杰克，去掉了精灵耳朵，但保留了相同的衣服、绿色的头发以及一些重要特征。而达斯特的设计变得更加彻底——有一个版本是戴着护目镜的橙色鼬鼠，面无表情地趴在杰克肩上。其他的一些设定图中保留了达斯特丰富的面部表情与大眼睛，但是因为缺乏卡通感，看起来反而有些吓人。

最后顽皮狗的新团队得出一致结论：继续雪藏《杰克与达斯特》，无拘无束地开发另一款原创新作。制作人 Straley 与导演 Druckmann 让开发团队自由畅想。某日


■现在来看1的视觉图，感觉十分粗糙

Straley 看了 BBC《地球》系列纪录片的其中一集，然后兴冲冲地找到 Druckmann，向他讲述纪录片里描述的一种寄生虫，它能将蚂蚁宿主变成丧尸——这成为他们下一个新作的第一个灵感来源。Straley 的目标是整体提升游戏在叙事方面的水准，虽然《神秘海域》已将电影中的动作场面变成了由玩家操控的游戏片段，但 Straley 想要将电影里更深层次的东西也变为游戏的表现方式——即情感互动。

2011 年 11 月 29 日，《最后生还者》的首个预告片在 Spike TV 电子游戏颁奖礼上公布，与此同时在时代广场上也进行了宣传互动，告诉人们“一款你无法相信的 PS3 独占游戏”正在公布。根据当时公布的消息，顽皮狗的 80 人团队已经在全力开发此作。顽皮狗聘请了两次获得奥斯卡大奖的 Gustavo Santaolalla 为本作谱曲。在 E3 2012 首次公开展出后，本作获得了数十家权威媒体的“最佳游戏大奖”，更是成为当届 E3 展官方大奖“游戏批评家大奖”的最大赢家，一举囊括五项大奖，包括“最佳游戏大奖”、“最佳家用机游戏”、“最佳原创游戏”、“最佳动作冒险游戏”以及“音效特别推荐奖”。

2009 年《未知海域 2》横扫业界所有权威大奖，而 2013 年的世界属于《最后的生还者》。称之为本世代主机末期最伟大的原创游戏绝不为过。它干掉了《生化奇兵 无限》、《横行霸道 5》等现象级大作，将 BAFTA、GDCA、DICE 等行业最权威奖项的“年度最佳游戏”全部收入囊中。就像《神秘海域 2》一样，它成为所有竞争对手痛恨的游戏，让许多高分大作失去了获奖的机会。如果说《使命召唤》代表了游戏业里的商业大片，那么《最后生还者》就是游戏业里的奥斯卡经典。也许它无法达到某些商业大作那样的商业成就，但它的存在注定将推动游戏这种娱乐媒介的发展，向业界展示游戏的全新可能性。


■艾米·亨尼西

顽皮狗的PS4时代

在《最后生还者》制作阶段，顽皮狗曾表示该作可能不会推出续作，因为其故事本身是完整的，不适合开发续作。但是顽皮狗并非 Quantic Dreams，不是一家以不做续作为宗旨的工作室。顽皮狗非常乐意开发续作，让他们辛苦打造的 IP 发挥更大的价值。

在《最后生还者》发售后，已经确立双团队机制的顽皮狗，开始讨论续作创意。是否会有《最后生还者 2》目前还无法确定，但是至少可以肯定顽皮狗有开发续作的打算。《最后生还者》与《未知海域》不同，其本身的故事已经完结，如果有续作，可能会讲述另外一个完全不同的故事。顽皮狗曾经提到，《神秘海域》的原故事背景是设定在未来人类几乎灭绝之后，主角在人类文明遗迹冒险。这套故事设定方案一直被顽皮狗雪藏，或许很有机会成为《最后生还者 2》的故事背景。

顽皮狗的每一次主机世代转型，都伴随着大动荡。进入 PS4 世代之后也不例外。与上一次世代转型一样，顽皮狗在 PS4 的软件研发环境搭建中扮演了重要角色，与之关系密切的马克·塞尼更是 PS4 的首席架构师。对于顽皮狗来说，这次世代转型在技术方面的阻力小了很多，PS4 的游戏开发环境是根据游戏开发者们的需求而建造起来的，顽皮狗不用像上次一样全部从头来过。然而高层的巨变再次为顽皮狗的未来蒙上了阴影。2014 年 3 月初，顽皮狗创意总监艾米宣布离职，将加入 EA 担任《星球大战》游戏版制作人。业界盛传艾米是在高层权力斗争中被逼出局，具体一点说是被是内尔·德拉克曼和布鲁斯·斯崔立逼走的。随后不到半个月，在 PS4 版《神秘海域》项目中晋升为导演的贾斯汀·里奇蒙宣布离职，新东家是《英雄联盟》开发商 Riot。

虽然索尼否认了艾米“被逼走”的传闻，但是她和里奇蒙同一时期离职相信并非巧合。两人都是《神秘海域》组的核心人物，他们的同时离去，可能有两个原因：其一是 PS4《神秘海域》开发工作陷入困境，其二是 TLOU 组地位急升，《神秘海域》组落于下风，两位高层愤而离去。上一次顽皮狗分成两组的结果是所有人都不愿意去 PSP 组，结果大批员工离职。这次采取双组制虽然催生了顶级新 IP，但可能同样产生了一些问题。比如在项目资源的分配方面，很难让两组人都满意。

在玩过《神秘海域 4》之后，玩家欣喜地发现，游戏素质并未因为多名主创的离去而下降。而游戏中还明显加入了大量《最后生还者》风格的要素，看来内部之争已经已经结束。如果真是这样的话，对于顽皮狗和玩家来说都是好事，毕竟没有人希望看到保持车库文化几十年的顽皮狗，因为人事斗争而质变。

15 年前，杰森与安迪因为感觉到顽皮狗已走到顶点，“接下来只能下降而无法上升”，因此决定卖掉公司。

如今的顽皮狗已经站在业界巅峰，其下一步行动牵动着万千玩家的心。PS3 时代顽皮狗交出了 4 部神作，我们相信在 PS4 时代他们也会交出不亚于这个数字的优秀作品。让我们拭目以待！



▲囊括超过200项年度游戏大赏——《最后生还者 高清版》的霸气封面。

一款神作的诞生

《神秘海域3》制作实录

在“《神海》系列”当中，《神秘海域3 德雷克的诡计》所处的位置显得有点特别，彼时还没有《神秘海域4》的计划，而《神秘海域2 纵横贼道》又创造了电视游戏历史上的新高峰，按照许多成功作品的三部曲定律，作为第三部作品的《神秘海域3》承担着极大的期望，却要在极短的时间中超越已经声名远播的前作。那不会是一件简单的事情，甚至可以说是无比艰难，但同时这也意味着一段传奇的制作经历又将要展开。不过在这款游戏的故事于程序层面上化为现实之前，却先需要在现实当中经过一次完整而专业的演练，那就是动作捕捉。如果以一场电影来理解，只有经过了这个实拍阶段的杀青后，《神秘海域3》才算是有了最基本的雏形。那么“拍摄”《神秘海域3》的过程是如何完成的？在这篇文章里，让我们直击片场，看看《神秘海域3》诞生的过程。

全新舞台

在《神秘海域》当中，德雷克身上有着一件关键道具，那就是他脖子上来自于法兰西斯·德雷克爵士的戒指。上面刻着一句铭言：“Sic Parvis Magna”，翻译过来就是“小处成就大事”。如果说在《神秘海域》刚刚开始制作时算是“小处”，那么在系列已经开始准备制作第三作的这一天，也算是一件“大事”了。

对于此时站在摄影棚前，准备开始第三次“扮演”德雷克的Nolan North来说，这句话显然有着更为具体的意义，因为这一次，他们得到了一个专门为《神秘海域3》所用的摄影棚，而且面积比《神秘海域2》的要大一倍！

打稳地基

当 Nolan North 第一次踏入摄影棚时，这里还是空空如也，任何人都难以想象即将在这里诞生的会是一款多么庞大的巨作。当然，这种情况不会持续太久，当没几天后再次踏入这里时，他看到的是已经在摄影棚各个角落当中堆放起来的建筑材料，和一张熟悉的面孔：Bill Beemer。对于熟悉这个游戏系列的玩家来说，Bill Beemer 是个陌生的名字，他属于那种为这个游戏作品默默奉献，然后只在制作名单当中占得一个放下名字位置的幕后功臣，如果没有他以舞台制作监督的身分去搭建和维护这个摄影棚，《神秘海域 3》甚至无法诞生。





■舞台正面



Bill 与 Nolan 将会在接下来的时间里监督装修工人们布置整个影棚当中的舞台以及动作捕捉摄像头的装配，两人虽然用不着亲自挽袖子上阵，但承担的压力并不低，毕竟光是这个舞台布置就需要花费约 30 万美元，工期也要共计约两个月。虽然和《神秘海域 3》庞大的投入比起来，这部分资金只能算是小钱，但任何延误都会对游戏之后的制作产生重大的影响，所以马虎不得。

那么两个月后，这里会呈现出一副什么样的情况？看看左边这幅实际影棚的正面照和监控室内部画面大家应该就有一个大概的概念了。其实舞台的整体结构非常简单，毕竟这是为了动作捕捉而制作，并非是一般的电影舞台，但是复杂的动作捕捉摄像头安装以及相应设备的铺设则仍然颇为费工夫，因为光是这个舞台当中，就有 86 个动作捕捉摄像头，方方面面地捕捉着演员们的每一个动作的每一点细节，这些镜头每个价值 18000 美元，可谓是价值不菲。



■控制室视角

正式开工

当舞台完成安装后，再一次重新踏入影棚的 Nolan North 闻到了一个熟悉的气味——不是油漆味，而是咖啡的香气。因为有大量的演员在摄影棚当中工作，所以摄影工作室区域都会有专门的餐饮供应，鸡蛋、培根、法式吐司和水果等等食物一应俱全，当然最重要的还是大家用来提神醒脑的咖啡。

当然，吃早餐可不是个纯粹的享受过程，在补充能量的同时，包括 Nolan 在内的演员们还需要重温一下当天需要拍摄内容的剧本，而且他们还不能吃太饱，因为当早餐结束后，每个人就要穿上他们的“戏服”——也就是紧身的动作捕捉服。





▲▶随着预算投入增大，《神秘海域3》的动作捕捉服也开始找来专人打造。

当然，在和顽皮狗共事了 5 年之后，Nolan 可以感受到整个制作组在游戏制作投入方面的逐渐增高，在进行《神秘海域 3》的动作捕捉时，他们甚至使用了较为奢侈的新款动作捕捉服，上面有着直接缝合在衣服里并且方便工作人员分辨不同角色的颜色反射标记，不但穿起来更舒适，而且能够为工作人员分离角色捕捉数据时节省不少时间。

那么，在穿好衣服之后，他们要干的事情是什么？答案是——做操！

听起来有点搞笑，但他们在开拍之前的确每次都要做一遍特定的动作。第一个动作大家应该很熟悉，就是双手向身边平举，双腿微微分开，摆出一个 T 型的姿势。这个姿势能够让动作捕捉系统方便地分析出哪一组动作是属于哪一个角色，所以每次在进行动作捕捉的开始和结束时，他们都必须摆一次 T 型姿势。除此之外，负责动作捕捉的技术人员还会要求演员们摆出好几个其他姿势，因为在动作捕捉摄像头录取的画面当中，并没有人体的数据，只有一个个黏在演员身上的捕捉球，工作人员需要通过他们的动作来判断出哪一个球对应是演员的哪一个肢体部位。



▶T 型姿势已经成为了“动作捕捉操”的起手式（误）。

除此之外，为了保留下表演的影像来给工作人员参考，现场还会布置有 4 个摄像头，分别负责拍摄总体画面和追踪拍摄某一个特定演员，听起来数量有点少，不过实际在游戏当中出现人物互动的场面人数一般不会太多，毕竟这是一部冒险题材的作品，所以摄像头的数量是刚刚好。

●动作捕捉服

动作捕捉服是特殊用途类的服装，为了呈现出演员的身体形状，它们是非常贴身的，所以穿着时的感觉会和一般服装有较大的差异，关于穿着的体验，在《神秘海域 3》中扮演查理·卡特的 Graham McTavish 有这么一番评价：“第一次穿的时候的确感觉怪怪的。但这衣服其实令人感觉能够活动自如。”同时他还不忘吐槽自己的表演过程：“一般演戏的时候我们都是穿着普通衣服对戏，练好了再穿上戏服表演，但在动作捕捉里我感觉自己全程都在穿着戏服表演。”



▲正在穿着捕捉服表演当中的 Graham McTavish（左）。



▲4台摄像机各司其职，不过其实拍摄出的影像都只是用作参考，并不会直接制作成游戏影像。

名家指导

现场正在录影德雷克和苏利文之间的一场戏，Nolan North 却在一旁袖手旁观——因为这是一场年幼时的德雷克与苏利文相遇的戏，还只有十几岁却已经展现出过人天赋的小演员 Billy Unger 扮演小德雷克，和已经从影多年的老戏骨 Richard McGonagle 对戏也丝毫不露怯。但突然一位同样白发苍苍的老人走到两人身旁，示意暂停，然后开始向两人讲解刚才的对话当中他们有哪一个段落感情运用还不够充沛，需要再进行加强。坐在 Nolan 身旁的一位中年女士看到这个情景点了点头，用笔在手中打印的剧本上快速地写了几个批注。后方的工作室里，趁着停止拍摄的时机，一位留着光头的男子立刻研究着电脑屏幕上的动作捕捉数据，露出了思索的神情。在摄影棚的另一边，一位留着浅浅络腮胡的男子则戴着耳机，一遍遍地倾听着之前录影下的片段当中演员们的对话，双眼微闭，显得相当专注而投入。



一切都在有条不紊的进行着，因为这四位构成现场演出的核心人员，都在各司其职，这也是 Nolan 能够尽情演出的保证。他无法断言在这个“剧组”当中，谁是最重要的，但如果从统筹的角度来看，坐在他身旁的中年女士 Amy Henning 或许是身兼最多工作的一位。

●Amy Henning



几年后，Nolan 会在参与《神秘海域 4》的开发时遗憾地知道她已经跳槽到 EA 去尝试全新的挑战，但起码在《神秘海域 3》的整个开发过程当中，Amy Henning 投入了惊人的精力和心血。她是游戏的创意总监，这是个含义模糊的职位，实际上就是要插手大量的工作，包括剧本写作、艺术指导、游戏设计以及许多资料的研究。基本上如果没有了她，这个游戏甚至是这个游戏系列根本就无法诞生。

而对于 Nolan 来说，Amy 更是一位恩人，正是 6 年前的选角工作当中，她相中了 Nolan，把内森 · 德雷克这个日后红遍游戏界的角色交给了他来扮演，也把他的配音生涯推向了新的高峰。

但在表演层面上，能够给予他最大依靠的还是 Gordon Hunt，也就是那位白发苍苍的老人。

●Gordon Hunt

作为著名的好莱坞业界老兵，Gordon Hunt 已经是 80 多岁的高龄，却仍然投身在第一线工作当中，而他在本作当中担任的工作和在他许多游戏作品中一样，是声音指导。这个工作并不仅仅在于指引声音演出，而是通过宏观的角度来监督整段剧情当中的声音表现。对于他的工作，Gordon 是如此形容的：“我当然也在关注演员的动作和如何呈现整个故事，但我也对声音演出投以同样的关注。在这行呆了太多年，我已经能够感应到整个片段应该如何进行，也能够感觉到演员们的声音演出效果。或许他们全程都表现良好，但只要有一个地方显得不到位，而我又觉得应该再加把力，我会立刻听出来，并且帮助演员们进行改进。”



他同时也是本作的动作捕捉指导，对于这份工作，Gordon 显得非常满意：“动作捕捉这活计简直包括了我从业生涯中接触到的一切，电视剧式的四镜头拍摄，舞台戏剧表演，选角以及其他的各种东西。把这个东西打包成一个篮子，然后每周 2 到 3 次送到我面前让我尽情享受，接着我就只需要等着工资支票被寄到邮箱里就行了。老实说，这种生活简直没啥事情比得上啊。”

而当 Gordon 指导着演员们创造出精美的拍摄片段时，还有另一个人在密切关注着演员们的表现，那就是负责电影动画组的 Josh Scherr。

●Josh Scherr



作为电视动画师的组长，Josh Scherr 的工作与其说是关注演员的现场表演，倒不如说是在进行先期估计。他需要计算好关乎到演员在动作捕捉中呈现出的状态，并以此来调整场景当中的部件配置、演员的标记和动作等等，一切关乎一场拍摄能否顺利进行的元素都需要纳入到考虑当中。

“我在工作中一直都在考虑摄像头的角度，”Josh 在描述自己的工作时如此说道，“我们是在完成了动作捕捉之后才会开始制作分镜，这意味着我要在舞台上做非常多的改进才能保证结果尽如人意。”

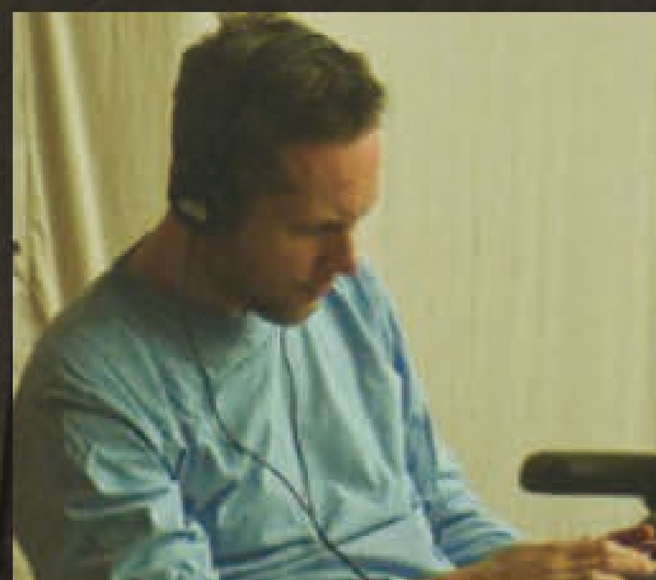
他的努力都作为结果呈现在了游戏的剧情动画演出和人物动作演出当中，但想要获得最佳成果，他还需要另外一个人的帮助，那就是 Taylor Kurosaki。

●Taylor Kurosaki

“我首先要倾听的是对话，”在描述自己的工作时，Taylor Kurosaki 的开场白听起来和声音指导 Gordon Hunt 有点类似，但实际上两者关注的重点不一样，“这个录音效果是否存在失真？这个对话是否符合角色本身的言行特征？”这就是 Taylor 需要考虑的地方，当 Gordon 负责监督演员的表现时，Taylor 考虑的则是对话本身的质量。有时候一段对话，演员表现得很不错，但是最终效果却出现了角色性格上的误差，那就轮到 Taylor 出面叫停并进行修改。

而且除了作为一个现场的质检员，Taylor 还必须往更远的方向去考虑。“我还需要考虑到剪辑，”他描述的这部分工作其实和 Josh Scherr 有着很多的协作内容，“我在倾听的过程当中一直要去考虑我们要把这些段落用在什么地方，又需要如何剪辑。”

事实上，Taylor Kurosaki 就是这个工作项目当中的主剪辑师，当 Nolan North 和其他演员完成了他们的拍摄工作后，属于 Taylor 和 Josh 的工作才刚刚开始。他们面对的是一堆拍摄完成的素材，但到底哪一个动作值得保留，哪一个起始和结束动作的时机最为恰当，还有拍出了几组段落当中哪一段最为适合，都是他们需要去考虑的问题。



在此之上，他还是个大忙人，因为所有“《神秘海域》系列”公开的预告片都是由他来创造和监督，所以我们看到的许多《神海》预告片，其实都是出自于 Taylor Kurosaki 之手。














雾都之夜

想象一个雨后的夜晚，伦敦那充满了历史印记和污垢和大街上，石砖之间的积水倒映着昏黄的路灯，两个身影在黑暗之中逐渐走入亮处，最后展现出了两张熟悉的面孔：内森·德雷克和维克托·苏利文。

这就是《神秘海域 3》故事的开端，和《神秘海域 2》的开场比起来，似乎并不震撼，也和冒险游戏的主题并不搭调。但这就是 Amy Henning 的目的，她并不想要重复一次《神秘海域 2》的震撼，而是想要带给玩家一点新的感觉。

所以故事的开端被选在了带着古典与新潮融合味道的伦敦，德雷克和苏利文西装革履，配上节奏轻佻活泼的背景乐，带给我们的不再是惊人的冒险开端，更像是一场诈骗或是劫案的序幕。《神秘海域 3》的开场，一下子就契合上了《德雷克的诡计》这个副标题。

那么他们是如何做出了这个充满了新意的开场?














新老朋友

《神秘海域 3》的开场把德雷克和苏利文带到了一个小酒吧的二楼，在这个充满了各种神色不怀好意的恶棍的房间里，他们碰到了两个“新”面孔——看起来像是领头打手的查理·卡特和服装高雅但是眉目中带着邪气的塔伯特。

不过在实际拍摄现场，扮演德雷克的 Nolan North 和扮演苏利文的 Richard McGonagle 都是一脸放松，现场气氛也不显得拘谨。原因说来也简单，虽然查理·卡特和塔伯特都是新角色，给两者配音和进行动作捕捉的却都是老熟人，前者是由在《神秘海域 2》中扮演佐兰·拉扎尔维克的 Graham McTavish 饰演，后者则是由在《神秘海域》初代就已经靠着扮演反派安多·纳凡诺在剧组中占有一席之地的 Robin Atkin Downes 演出。

此刻，一群老朋友们再度聚首，一起为“《神秘海域》系列”的最新作贡献他们的演技。



那两杆白色的长管就是让Richard老爷子敲得根本停不下来的“凶器”。



在游戏当中其实一切都加了后期建模，就连手提箱的造型都变了。

入戏太深

德雷克与两位新角色碰面后引发的战斗最后变成了一场乱斗，而战斗的开端就是发生在一张桌球台上，之前德雷克与塔伯特的交易也是这张桌子上进行。毫无疑问，在动作捕捉现场是不可能搬进去一张重量惊人的台球桌的，这就轮到负责现场监督的 Bill Beemer 出手了。

在监督完现场搭建后，Bill 的工作并没有结束，他负责带领道具组的同事，按照剧本和拍摄情景的要求来改造场景或是制作特定的场景道具。在知道这场戏的要求后，他们直接用 PVC 材料切割成一个长方形，边沿都贴上厚厚的胶板构成一个边框，再用一堆长度一致的 PVC 管切割成桌子的脚和中央支撑台，接着拿来两根细长的管子充当击球杆，最后在桌面上丢几个网球充当桌球，一个虚拟的桌球台就成型了。

虽然看似简陋，但是在一切都几乎靠着演员想象而去表演的动作捕捉当中，有这种基本道具来当做表演的参照物对于演出是非常有帮助的——或许某种程度上是有帮助过头了，在完成了开始的交易桥段拍摄后，众人开始了打斗的动作捕捉，而扮演苏利文的 Richard 老爷子或许是一下子燃起了对年少轻狂岁月的回忆，竟然在模仿用击球杆猛打被按在球桌上的恶棍时，真的就抓着 PVC 管子使劲地抽了上去，而且还嫌不过瘾，立刻又狠狠地再来了一下。

鉴于这种实物碰撞太过危险，虽然老爷子这两下表演的效果还不错，但为了安全起见，他们还是把他手中的管子换成了软垫裹成的棍子，这下他可以尽情敲个痛快了。

厕所乱斗

《神秘海域 3》的一个特色就是加入了更多的近身搏斗桥段，而且这些搏斗桥段当中不时就会出现一种大块头的敌人。他们更耐打，也更擅长格挡德雷克的攻击。在一开始的酒吧大乱斗里面，最后的一个高潮就是德雷克被困在一个厕所里面，被迫和一个大块头敌人对战。

这种高强度的对战部分，Nolan North 作为一个演员的身手就不够看了，必须得专业替身演员上场，所以这场厕所“死斗”是由两位替身演员 Reuben Langdon 和 Chris Robbins 担任动作捕捉，其中前者扮演德雷克，后者饰演大块头。

和前文提到的台球桌类似，摄影棚里自然也是不可能造出个厕所来，所以 Bill Beemer 带着他的道具组小伙伴们再次出手。这次他们造的场景结构就比较复杂，是由一堆管道和框架构成的装置，其中有一个低矮的架子上套着两卷软垫，如果不告诉你这是个马桶，根本没人想得到。

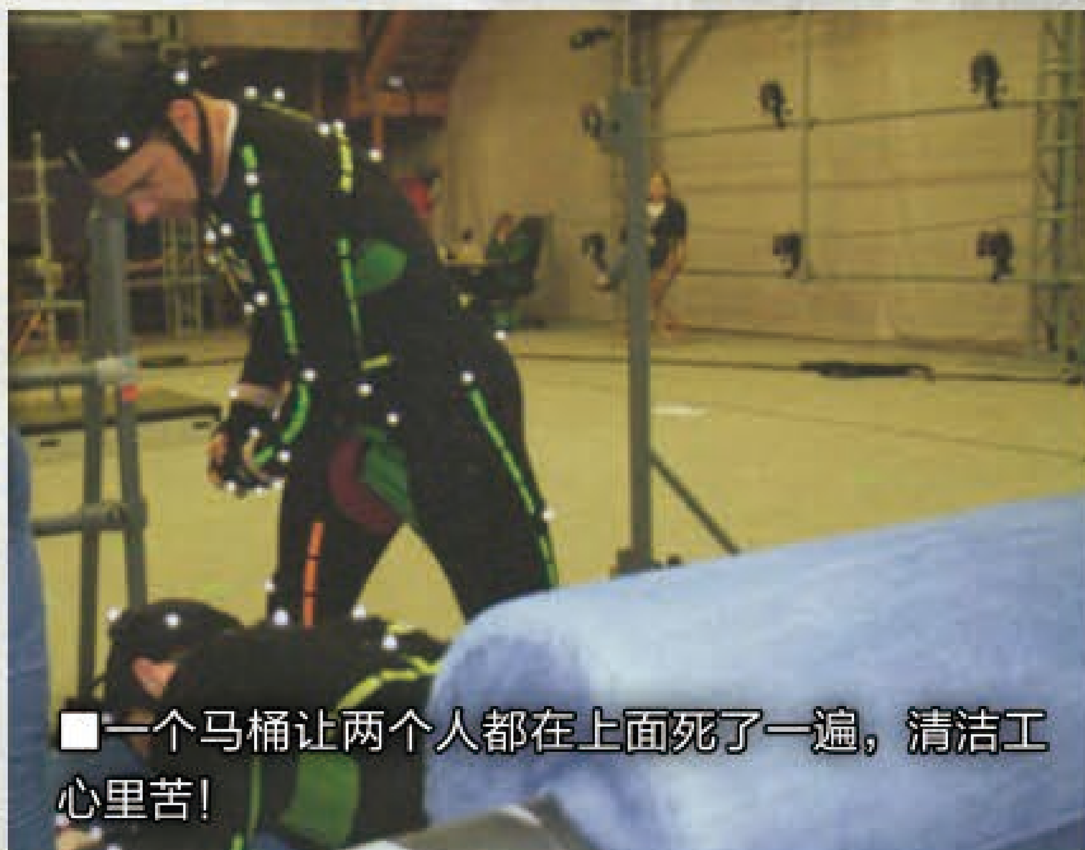
当然垫这两个软垫也是非常有必要的，毕竟这一场戏里面，得有两个人“惨死”在马桶上。如果玩家在最后的战斗阶段成功操纵德雷克躲开了大块头的攻击，就可以用水箱的陶瓷盖子直接把大块头打晕，让他一头栽进马桶里。

但要是玩家反射神经弧太长，来不及反应，那么就轮到德雷克被大块头抓着脑袋往马桶上狠狠砸，最后惨死在马桶上。显然替身演员们得把两种情况都做个动作捕捉，所以 Reuben Langdon 解锁了他的一个人生成就：死在马桶上！

对此他有这么一番“得奖”感言：“我在拍摄过程中最难忘的事情就是我竟然一头栽进马桶里死了！在我的职业生涯当中演过各种死法，在电子游戏里的死法已经是演得最多的了，但竟然能够碰到一种没见过的死法。没错，这是我第一次演死在马桶里，现在我可以把这个也写进自己的履历里了！”

他的感言让我们不禁感到好奇，或许他在《神秘海域 4》的动作捕捉里也解锁了什么新死法？





一个马桶让两个人都在上面死了一遍，清洁工心里苦！

两大反派

从故事的开端来看，似乎《神秘海域 3》走的又是初代故事的路线，安排了三个层次的反派角色。查理·卡特是最低级的打手，对应初代的埃迪·拉加，塔伯特是大反派的忠犬，定位和同样是 Robin Atkin Downes 扮演的安多·纳凡诺非常类似，而作为行动的出资者和领导者，由 Rosalind Ayres 扮演的凯瑟琳·马洛就是加百列·罗曼的女性翻版。

不过在故事开场结束后，游戏就用一个带有窃案片特征的小转折推翻了我们的印象，查理·卡特其实是我方的同伴！而至于塔伯特和凯瑟琳，虽然的确是反派没错，但是两人的定位比起初代的反派又要高一个级别，尤其是凯瑟琳，她代表的已经不是一种个人势力，而是一个巨大的秘密组织。那么扮演这两位反派又是一种什么样的感觉?

Robin Atkin Downes 给出来的感言很好玩："塔伯特或许是我扮演过最酷的坏蛋，他懂得搏击功夫，知道如何用毒镖来操纵别人的心志，还穿着一身漂亮的西装！不过可惜的是，和我在《神秘海域》中演绎的反派一样，他最后也挂了——起码看起来是这样。"

"凯瑟琳·马洛一般不会露出笑容——只有她看到被她施害的人显得坐立不安时除外，" Rosalind Ayres 对她演绎的角色作出了精辟的简介，"为了获得终极力量这个目标她不惜牺牲一切，这让她对任何人——无论是亲信还是敌人——都采用了极为冷酷的态度。哪个演员能够拒绝扮演这种反派的机会? 我抓住了这个机会而且乐在其中。"

"而我看到自己扮演的角色在电视荧幕上被真正呈现出来时，我更喜欢这个角色了，" Rosalind 露出了一抹得意的笑容，"大量使用黑皮的服装和高跟鞋——这个坏女人还真是坏得很有格调！"



▲◀ 凯瑟琳的概念原画和正在扮演她的 Rosalind Ayres。





◀▲塔伯特的概念原画和正在扮演他的Robin Atkin Downes。





卡塔赫纳

对于系列玩家来说，发生于卡塔赫纳的故事是一个惊喜，因为对于德雷克的过往，我们所知甚少。他宣称自己是法兰西斯·德雷克爵士的后裔，然而除了他脖子上属于德雷克爵士的指环，似乎并没有什么证据能够证明这一点。

而卡塔赫纳的剧情不但解释了德雷克和苏利文的认识过程以及两人之间的情感联系，也一定程度上说明了德雷克这个所谓身分的来源，更是讲述了本次故事当中围绕着宝藏展开的冲突那深远的根源，为系列的故事开创了一种新的描述手法，这一点甚至被继承到了《神秘海域 4》中并发扬光大。

但在当时，整个制作组还要面对一个新的挑战——他们需要一个更年轻的德雷克扮演者。

开篇
探险日志
寻宝心得
历史文献 DOCUMENTS

急速成长

要找一个符合卡塔赫纳关卡中德雷克年纪的童星并不算特别难，但是《神秘海域 3》的游戏本质给少年德雷克的扮演者提出了新的要求，这位扮演者不但得符合体型外貌条件，还得有足以应付攀爬动作的运动能力。

最终，他们选择了 Billy Unger，除了看中他的身手，还有一个原因是他当时年纪还比较小——这个选择其实非常关键。有一路追看《哈利波特》电影的读者恐怕对此都深有体会，在第一部作品中还是萌正太与萝莉的哈利、赫敏和罗恩，在之后的作品里几乎都是以迅猛的速度成长着，很快就“面目全非”起来。

而年纪相仿的 Billy Unger 也不例外，在 2010 年 9 月 11 日整个《神海 3》制作刚刚开始时，他的体重是 95 磅，身高 5.2 英尺，鞋码为 6 号（美式鞋码），而到了 2011 年 5 月 20 日整个摄影过程结束时，他的体重已经增长到了 125 磅，身高长到了 5.6 英尺，鞋码更是增大到了 9 号！

这三个数据随便哪一个的增长，都会对动作捕捉的效果带来影响。作为现场动作捕捉的监督者，Josh Scherr 对此体会最深：“如果你能够看到他和苏利文第一次碰面时的动作捕捉场面，再和之后的场面对比，你能感觉得到他的身形和声调都产生了可察觉的变化，声音起码低了几个音阶。而且他还变高了一点！”这可是在成人演员身上不会碰到的问题。

“这个问题交给我来解决！”Nolan North 大喊着挺身而出，然后拧断了 Billy Unger 的脖子，终于阻止了他那凶猛的成长速度，所有人都松了一口气！（真相在下一段揭晓！）





▲少年德雷克和正在扮演他的Billy Unger。



▲Nolan：这位少年，我看你骨骼精奇，快让我帮你治治天生的颈椎病：

濒临死亡

群众演员这个名词相信接触过电影的读者大多都有听说，一般我们也用“龙套”这个名字来称呼这些故事当中只是充当人物背景的角色。这种角色不但出现在电视剧和电影当中，在游戏里也有不少。那么问题来了，游戏里的龙套也是有动作捕捉戏份的，是不是意味着顽皮狗也得在《神秘海域 3》的动作捕捉现场请一批龙套随时待命？

答案显然是否定的，实际上，很多龙套就是几位主演互相客串扮演，就连演德雷克的 Nolan North 的也不例外。毕竟动作捕捉又不需要真正露脸，特意给龙套造一套动作捕捉服也会增加不必要的额外成本，倒不如直接让主演们都包揽掉。

所以当 Billy Unger 扮演少年德雷克在临时搭建的舞台上东奔西跑时，Nolan 可不是闲着在一边看猴子戏，而是干脆演起来了凯瑟琳手下的特工，对 Billy 展开了追击。

这个过程也让他认识到了这个仍然在急速成长的少年所蕴含的潜力。他记得自己有一次在观看 Billy 的演出时，禁不住拧头和坐在他旁



▲大德雷克VS小德雷克，绝命乱斗！

边的 Amy Hennig 感叹："这孩子简直绝了，有才华、有魅力、身手敏捷而且还正年轻……还好我比他更懂讲笑话，不然这碗饭要被抢了。"

而为了保证自己最有代表性的角色不被长大后的 Billy 抢走，Nolan 最后还是决定拧断他的脖子——这当然是假的，实际上在游戏当中如果少年德雷克被凯瑟琳的保镖追上，其中一个惨死的方式就是被拧断脖子，这场动作捕捉就是交给 Nolan 和 Billy 去表演。

除此之外，追逐里有几个龙套也是由 Nolan 饰演，例如那个在小德雷克挤过被铁链锁住的铁门的缝隙时伸手去抓他的特工，还有那个在追捕小德雷克时因为失去平衡而摔下屋顶的悲剧特工，以及那个最后把小德雷克逼到屋顶边缘，拿着枪和他对峙的特工，都是由 Nolan 提供动作捕捉。

而其中最后一个特工的演出过程还让 Nolan 付出了惨痛的代价。在其中一次拍摄当中，当 Richard McGonagle 老爷子扮演的苏利文及时赶到，敲晕了 Nolan 扮演的特工并且夺走了小德雷克手中的枪甩到一边时，或许是因为用力角度出了点问题，那枪竟然直接飞到了 Nolan 的头上，打在了他的耳朵后方。那只是塑料做的道具枪，但为了保证演员的动作真实，重量是按着真枪去做的，所以这一下可把 Nolan 打得够呛，他差点就晕过去了，而且脑袋在接下来的 15 分钟里一直嗡嗡作响。

知道这一点后，相信大家对于那一幕剧情都会有不一样的感觉吧？ Nolan 的这个龙套盒饭可是拿命去挣回来的，不容易啊。



▲Nolan（躺着的那个）差点惨被砸破脑袋的现场。



▲Richard老爷子和小Billy合影，一老一少在拍戏之外也显得其乐融融。



■在与德雷克相遇的那一刻，苏利文就真正地找到了他的传承者。

重获青春

卡塔赫纳关卡当中，重点当然是在少年时期的德雷克身上，但是其实还有一个角色也是重要塑造重点，那就是苏利文。我们在之前的故事当中已经习惯了那个上了年纪的苏利，依然身手灵活，但是动不动就喊腰痛，有啥重活和需要费力气的事情就指使着德雷克去去干。但是在 20 年前，苏利可是正当盛年，是一位名声颇为响亮的冒险者。所以故事的关键不但在于展现出一个在外貌上更为年轻的苏利——这个可以靠人物建模来解决——而是展现出一个在身手上也更为年轻的苏利。

鉴于玩家并不是在操纵苏利行动，这就让每一个有效镜头运用变得更为重要，所以在追逐战当中，苏利总会在关键时候出手救小德雷克一把，顺便展现出他的战斗和运动能力。这一点 Richard 老爷子就算做不来，也有替身演员搞定，但其实关键是在于演员的动作。

"有注意到更年轻的苏利做出了许多和现在的德雷克相似的击倒动作吗？"本作的游戏设计师 Jonathan Stein 谈到这一点时颇有点自豪，"我们想要展现出苏利在他的盛年时期就和现在的德雷克一样能打。毕竟德雷克能有今天的身手也总得有个学习对象吧？当然这只是个小细节，但我还是希望大家会注意到其存在。"

小处成就大事，正是这些精巧而不起眼的细节堆砌，才最终构成了《神秘海域 3》那优秀的游戏品质。



■四位主要角色都已经穿上了捕捉服严阵以待，准备拍上好几场动作戏。

地下行动

一个劫案故事融合进冒险内容会是一种什么样的体验，《神秘海域 3》的伦敦地下铁故事提供了一个很好的样本。故事在这个阶段让主角的队伍人数变得极其丰富，在短短的一段时间里，足足有三个同伴在跟随着德雷克行动。除了忠实的老伙伴苏利，还有刚刚展露自己作为内应身分的卡特和玩家们熟悉的克罗伊。四人联手解开了通往地下铁密室的谜题，也把冒险推进到了一个新的阶段。在这个阶段，游戏的正餐要开始了，枪战和跳跃攀爬部分将会大量地出现，这意味着演员们要开始真正地"动"起来。而在这个时候，其他配角也开始陆续展现出他们的价值。

新瓶老酒

“我们必须得在续作里让 Graham McTavish 继续演个角色！”在《神秘海域 2 纵横贼道》制作完成后，Nolan North 在和 Amy Hennig 讨论是否会有《神秘海域 3》的时候，达成的共识之一就是前文的这句话。

Graham McTavish 在《神秘海域 2》当中饰演大反派佐兰·拉扎尔维克，他是个颇有魄力的枭雄，不但为了获取强大的力量而不惜一切，而且手下有一批忠心耿耿的士兵，愿意为了他而献上自己的生命。这并不是一个很好演绎的角色，但是 Graham McTavish 的表演水准已经超出了预期，所以哪怕这个角色最后已经在结局中死去，仍然无法阻止大家想要再找 Graham 来合作的想法。

于是，查理·卡特诞生了。

●格拉斯哥之吻

虽然 Graham McTavish 因为参演《霍比特人》而无法继续投身到《神秘海域 3》的制作当中，他还是在制作中就提供了不少有用的建议。Nolan North 对此有过这么一段自述：“在小巷子里面查理给德雷克的那记头槌其实是临时增加的演出。Graham McTavish 跟我提过这个动作是他在苏格兰生活的时候学到的。当地人在喝了几杯小酒之后就会开始变得有点喜欢惹是生非，当你位于酒吧的时候，就很有可能会尝到这招被他们称为‘格拉斯哥之吻’的酒吧乱斗必杀技（格拉斯哥是苏格兰最大的城市）。我们都爱死这个故事了，干脆就把这招放进了故事当中。”







▲格拉斯哥是Graham McTavish的出生地，所以这个头槌当中蕴含着浓郁的故乡情——可惜对方的鼻子一般消受不起这份“深情”。



▲▼查理·卡特的概念原画和饰演他的Graham McTavish。





■可怜的查理最终用一个比较悲催的方式在游戏中盘退场。

刚刚看到这个角色的时候，大光头，满脸胡渣加上一口英国腔的查理·卡特会让人想起著名的英国动作影星 Jason Statham。但其实这个角色和 Graham McTavish 的造型也很像，而且整体脸部构造和《神秘海域 2》当中的佐兰·拉扎尔维克也有相似之处，可以说的确是按照 Graham 的外形来打造。

不过在查理·卡特登场的时候，虽然 Amy Hennig 非常慷慨地为这个角色安排了贯穿整部作品的戏份，其角色定位类似于《神秘海域 4》当中的山姆·德雷克，但却有一个隐患存在——Graham 参与了大导演 Peter Jackson 的奇幻电影巨作《霍比特人 意外之旅》的试镜，尝试去争取矮人德瓦林这个角色。

而结果很难说是好还是坏，正如《神秘海域》剧组欣赏 Graham 的演技，Peter Jackson 也被他的表演折服，于是 Graham 就得举家搬去新西兰，进行足足两年的电影拍摄工作，这也意味着他无法兼顾在《神秘海域 3》当中的工作。

这下你们总算知道查理为啥在剧情里悲惨地摔断腿了吧？

新欢旧爱

●Claudia Black

《神秘海域 2》中的故事可能是德雷克人生当中最左右逢源的阶段，一方面他和女寻宝猎人克罗伊维持着亲密的关系，另一方面却又和再次偶遇的伊莲娜保持着暧昧的互动。但到了《神秘海域 3》当中，场面就已经变成了胜负已分的状态了，所以虽然我们还是能够看到克罗伊登场，但是她只是和德雷克维持着朋友般的合作关系。

但她的扮演者 Claudia Black 归来的确让《神海 3》的剧组洋溢着欢乐的气氛。喜欢各种开玩笑的 Nolan 尤其开心，他在自述当中毫不犹豫地坦言：“Claudia Black 毫无疑问是这个星球上我共事过的人当中最有趣的一个。我们都相信要不我们彼此都共享着同一个头脑，要不就是出生那会儿被错抱走从而失散多年的亲兄妹，才能这么合拍。”





▲克罗伊的概念原画和饰演她的Claudia Black。

显然 Claudia Black 也非常享受拍摄《神秘海域 3》的过程，她用一种好玩的方式来形容动作捕捉摄影的过程：“就像是老师选了一群小伙伴们然后告诉大家：‘你们需要进入一个根据你们的个人档案和能力设置的沙箱盒子里玩耍。这就是你们一整个学期要干的事情。而且……不用做作业！’”

●Emily Rose

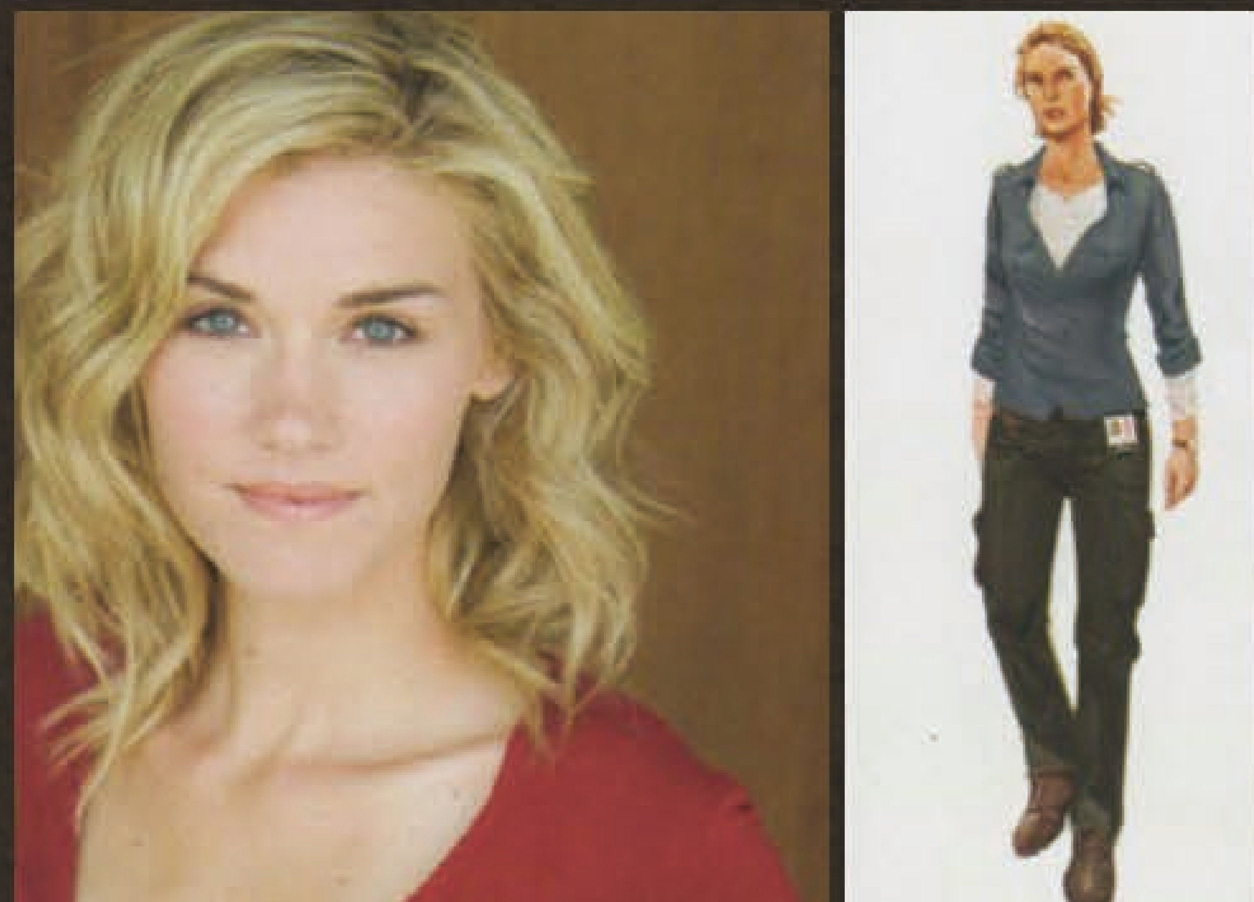
相比起来，在《神秘海域 3》当中左手无名指已经套上了戒指的伊莲娜则显得要“悲观”一些——这里当然指的是她的扮演者 Emily Rose，她也非常直白地表达了自己的“恐惧”：“每次我回到《神秘海域》摄制组当中工作的时候都会被感恩、恐惧和兴奋组成的情绪浪潮淹没。噢，当然了，在此之上还有一个强烈的感觉——天哪，我现在又得被 Nolan 这个话痨成天魔音灌耳了！”

事实上她要参与拍摄也是一件非常不容易的事情，毕竟在《神秘海域 3》开始制作的时候，她已经是美剧《避风港》的主演了，而那部剧可是在加拿大进行拍摄。所以他们不得不赶紧在《避风港》开拍前赶紧为 Emily 开拍镜头，等她需要拍摄电视剧了就赶紧把她送回去，然后等她在拍摄期间休假时又赶紧再拍新的镜头。

这种状态实际上也让 Emily 担心是否会影响到游戏的制作，她甚至直接找到过 Amy Hennig，表示如果他们要把她从制作团队当中排除掉，她也是完全可以接受的。

“我说出那话之后立刻就后悔了，”Emily 其实比她自己能意识到地还要更喜欢参与《神秘海域》的工作，“但还好 Amy 立刻会表示他们永远也不会那么做。这也是我那么喜欢 Amy 的地方，她不仅仅是一个管理者，更是我们的朋友。”

但最后让 Emily 顺利完成戏份的还是游戏本身：“事情最后还是完美解决了。我必须说，这还是有赖于《神秘海域》的价值已经被我们所在的行业充分的理解。连我在《避风港》剧组的制片人都知道这款作品。他们知道我在参与的是一个多么重要的作品。事实上，他们对于我能够参与其中都感到非常兴奋。”



▲伊莲娜的概念原画和饰演她的Emily Rose。

好戏上场

●猴子演戏



回头看来，地下铁当中的战斗可以说是本作当中角色演出最齐全的一个剧情阶段，除了伊莲娜之外几乎每一个角色都有演出。而这些角色又分成了两个组合，Robin Atkin Downes 和 Rosalind Ayres 是“懒人组”，因为他们都没有动作戏，而是只有一场马洛检验德雷克戒指的戏。另一个就是“勤奋组”，自然就是 Nolan North、Richard McGonagle 和 Graham McTavish，三人扮演的角色得一路潜入到地下铁当中暗藏的宝库，寻找到法兰西斯・德雷克爵士留下的线索。期间自然是各种战斗和飞檐走壁。

为了保证效果，这里的许多动作都是演员亲身上阵，例如德雷克攀上金鹿号船首雕像的动作就是 Nolan 亲身拍摄，当然他并没有真的爬得老高，而是在一个平地上支起的铁架上攀住一个突起物，模仿出德雷克的动作。而且为了保证动作足够真实，Nolan 还得先观看专业人士的动作演示，然后照样子做一遍。

“我感觉自己就像只在学着人类做动作的猴子。”他爱吐槽的老毛病立刻又犯了，但好歹他还是把动作搞定了。

与此同时，Amy Hennig 则在电脑前捣鼓着一个变位词生成器，原理就是她输入一个词，然后生成器会自动生成一个用这个词的所有字母构成的另外一个词。这个谜题是用在德雷克爵士留下的那个可以和戒指合成为解码器的罗盘上。她的运气不错，当她输入“Golden Hind”（金鹿）时，得出的第一个变位词竟然就是“Long Hidden”（埋藏已久），简直是对寻宝密语的绝佳变位。

“这就是那种你能盼到最好的结果了。”Amy 有点庆幸地说道，“因为在‘Long Hidden’之后，我能够得到的另外一个变位词是‘Holding Ned’（抓住内德）……”

●逃亡大戏

最后“勤奋组”还需要搞一次大场面，而且就连 Claudia Black 也要参与到其中，那就是最后的逃亡阶段。Bill 又再带着他的道具组再次上场，不过这次他们可没法把克罗伊驾驶的车子给整台搭出来，而且也没必要。所谓的车，只是两个高出地面半个人高度的塑料台座，前方用于模拟车的驾驶舱，后方则是货仓的入口。



▲动作捕捉现场的布景之简陋，让人禁不住佩服Claudia Black的脑补能力。

在克罗伊的部分，Claudia Black 需要提供的是上半身的动作，她的驾驶座就是一张椅子，而方向盘则是一根带有握把的长杆，另一头插着一个网球——这种球类除了能够用于伪装成桌球，还可以用作给杆子增加一边的重量，或是用于模拟握把。然后接下来她需要在保持驾驶动作的情况下表演克罗伊的戏份。不过为了让她能够更好的理解自己的状态，现场还是配了一张克罗伊在驾驶车辆时的概念图。

而在车尾的部分，三位男士需要完成一个陆续逃进车子当中的片段。这个过程需要他们手拿道具手枪，并且完成拉开车门再一一跳上车厢的动作。问题是其实车厢后方并没有什么门，那要用什么代替？

万能的网球又出场了，而且用的还是和克罗伊的驾驶舱类似的结构，不过这次网球充当的是门的握把，插在两根横置并且连接着可转动支架的塑料杆顶端，当两个球并拢在一起时，就是关门，被拉开则是开门。

虽然拍摄的是一场很认真的动作戏，但鉴于这个场面实在有点太超现实，所以四个人凑在一起开起了各种玩笑，全程几乎笑声不断，光看现场录影简直很难想象他们其实是在拍一场逃亡戏。

不过要在这么简陋的条件之下模拟出精彩的桥段，也恰恰证明了他们的实力。就像是 Claudia Black 在事后说的那样：“我觉得动作捕捉的过程简直是融合了所有演员需要掌握的技巧。”如果不是久经训练或是技艺过人，是无法承担这样的工作的。



▲车厢的动作捕捉场面和实际游戏场面对比，看起来总有种莫名的喜感。

■剧情里德雷克捧着的那本书在动作捕捉当中就是Nolan的剧本，难怪德雷克没事就捧着书，原来是Nolan在现读剧本，贱啊！

●弄巧成拙

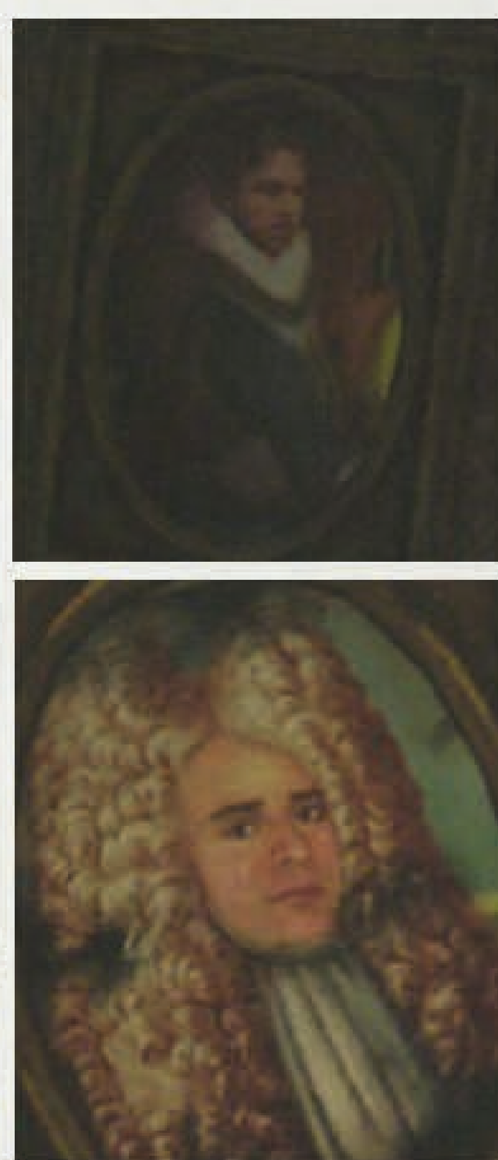
哪怕是在《神秘海域 3》制作的那一年，Nolan North 也算得上是资深业界人士，在娱乐界已经出道了 17 年，可谓是见过了不少大风大浪。然而常在河边走，难免会湿鞋，所以在拍摄一行人成功从地下铁逃走，来到查理家中研究资料时，Nolan 突然想到了一个点子。既然现场拍摄的时候需要在桌子上放着书籍作为参考物，何不干脆把这场戏的台词本放在上面，那不就可以省下记台词的功夫了？

“到了实际拍摄的时候，我就懵了，”Nolan 说着禁不住笑了“因为实际上桌上那本剧本倒是让我经常得把注意力往那上面放，搞得自己都没法好好兼顾表演的部分了。当然最后我们还是把这一幕给好歹拍下来了，但我给自己那天的表演水准给深深打击到了，并且从此以后也再不搞拍摄的时候还当场看剧本这种作死的事情了。”

法国风情

故事进行到四位寻宝者们兵分两路去寻找线索，这一下冒险又变成了德雷克和苏利文这对师徒并肩作战。他们的目标是法国荒野当中的一座古堡。当然马洛的人马也已经在这边开始了搜寻，所以一番冲突自然是难免的。而且在这个阶段，游戏也开始恢复到冒险的主题当中。在这个部分，动作要素自然还是很重要，但因为环境当中出现的有趣元素增多，两师徒也得准备不少俏皮话来给探险的过程增加一些调剂和乐趣。对于 Nolan North 和 Richard McGonagle 来说，这就是他们工作当中的一个重要部分：配音。







▲法国城堡当中的这些人物肖像画，其实都是顽皮狗工作室的员工COSPLAY的！



■德雷克和苏利中间的那个家私就是所谓的“爆米花机”，别说还真有点像。

胡言乱语

一般在我们看来，游戏的动作捕捉就是拍电影，演员一边进行动作，一边讲台词，最终经过剪辑就可以产生出游戏内容。但实际上在游戏当中会有很多玩家操纵的部分，而这时候角色总不可能一言不发，而让演员们在实际摄影棚当中模拟玩家行走也非常不现实，毕竟每个人的操作方式都不一样。

所以顽皮狗会让演员们进行“看图说话”。这时候动作捕捉已经被制作到了游戏当中，关卡的结构已经成型，可能没有被打磨到极致，但肯定已经是能够粗略进行游戏，而 Nolan 和 Richard 会被带到录音室，一边观看实际游戏进行的过程，一边模拟角色对环境中的情况反应进行配音工作。

话痨如 Nolan，配出来的德雷克搞不好全程就像是蜘蛛侠一样嘴巴就没个停，而 Richard 老爷子肯定也会不时来几句吐槽，但这些过程并不会被全部用在游戏当中。“大部分我在这个过程当中说的话都永远不会被用在游戏当中，”Nolan 对于这种情况也是心知肚明，但他随即骄傲地一笑，“但有那么些时候我总能蹦出几个金句来，所以这过程就像是在（充斥着大量废话）的河里淘金。”

随后 Nolan 举了个生动的例子：“在城堡里面，我看到德雷克经过一个造型独特的家具，就忍不住说了一句‘嘿，这东西像是个爆米花机！’，然后嘛，大家都笑了，接着就把这句话放进了游戏流程当中。”

思维考验

组成《神秘海域》游戏乐趣的是三个稳定的支点：探索、战斗和解谜。其中探索就是大量的攀爬和进入新的环境区域，战斗自然就是各种突突突，还有《神秘海域3》当中特意强化过的近身战斗，而解谜则是游戏当中最有趣的一环，毕竟只有这个部分，才是真正能够调动起玩家脑筋的地方。

不过为了保证游戏的流畅性，作为谜题的设计者，Amy Hennig也往往要进行非常多方面的考虑。“在过去，因为我们想要让游戏变得流畅，所以大家有时候会觉得场景当中的谜题实在是太简单。所以在这一次的游戏当中我们想要设计一些更为复杂而且步骤更多的谜题。”

这个思维之下的产物之一就是城堡里面的四个野兽象征符号的谜题。这个谜题的复杂之处就是从谜题线索的获取上就开始下工夫，当德雷克和苏利进入到城堡当中的炼金实验室，他们就会遇到之后要解开的谜题的线索，那么个线索到底应该怎么呈现?

“在最开始，那个线索就是直接一张放在实验室桌上的纸，但我们当时就觉得这感觉还不如把线索放在桌子上那么有趣。”Amy Hennig回忆道，“然后我把这个解谜阶段命名为‘The Altar guards the entrance to the underworld’，整个名字正好是40个字母，而桌子上也有正好有40个伊诺克符号，这些符号是从约翰·迪的阿默特之封印上参考而来，结果就和我的设计出乎意料地对上了！”

当然实际上这些符号对于一般人来说是足够玄奥了，Nolan第一次看到的时候就立刻忍不住吐槽：“这是啥？某种中世纪游戏大合集么？”

但实际上这个谜题并没有那么难，Amy对此心中有数：“我们不想要一些让你得花上起码半个小时才能解开的谜题，因为那会把游戏的节奏给全毁了。”像是前文提到的谜题，其实玩家进入实际操作阶段时，只要记住符号的形状，然后通过笔记本记下的线索和场景当中的提示帮助，就可以顺利解开，不算太简单，但也没有难得吓人。

Amy也在之后的自述中确认了谜题设计的成功：“就目前为止，从我们收到的反馈当中看来，大家对于本作当中的谜题改进还是非常满意的。”



▲把线索和场景物品结合起来是一个更为自然的处理方法。



▲虽然看似复杂，但其实这个谜题要解起来还是蛮简单的。



▲关键时刻，制作助理Scot挺身而出，慷慨“赴死”！

最惨龙套

“《神秘海域》系列”一般都会在偏真实的冒险基础上加入一些幻想元素（《神秘海域4》打破了这个规律，但对于这篇文章来说算是后话了），《德雷克的宝藏》里是被棺材中的雕像影响的人转化成的怪物，《纵横贼道》里则是使用了真摩尼之石后躯体得到强化的野人，而在《德雷克的诡计》当中，则是游戏里那些凶残而数量惊人的蜘蛛。

它们只畏惧光线，而如果引起了它们的注意，就会被一拥而上的虫海淹没。主角一行人自然是会尽力避免这一点，但是为了强调蜘蛛群的可怕，必须得有一个不幸的龙套用来给蜘蛛们发发威。人选自然就是马洛那些数量众多的特工之一，而且因为同一个场景当中主角们都会登场，所以这个不幸的人还真得找一个专门的人来演。

于是，制作助理Scot Garlisle“幸运”地被选上了。这听起来有点奇怪，为什么会找制作助理来演龙套，但其实Scot本人也是一位演员。悲剧的是，大家一开始都不知道这一点。

“一开始知道大家都以为我是个制作助理而不是演员还真是有点小委屈，”Scot事后回忆时说道，“但当我穿上动作捕捉服和几位主角同场演出时我就浑然忘我了。”不过心态调整好了也并不意味着这场戏很好演，Scot必须呆在一个黑色皮垫上，假想自己被一群有拳头大小的蜘蛛逐渐爬满全身，被撕咬的剧痛和恐惧令他不断扭曲身体挣扎，却最终还是不支倒下。为了保证他的演出效果足够真实可信，声音导演Gordon Hunt老爷子也在一边压阵，随时准备上场指导。

从结果上来说，最终特工惨死的场面被做到游戏中后的效果还是很令人满意的，为之后德雷克一行人被蜘蛛追杀时感受到的恐怖产生了足够的铺垫。不管大家之前是觉得他是制作助理还是演员，起码在拍完这一幕之后，相信大家都会承认Scot的确是一位非常专业的——呃，龙套……

炫目光芒

“《神秘海域》系列”一直是在制作上精益求精的代表，而当一众演员在动作捕捉影棚当中为了每一个动作细节而上蹿下跳时，其实在顽皮狗的办公室当中，也有另外一些人在默默地为游戏的每一个细节作出贡献，例如视觉特效艺术家 Doug Holder。

在游戏当中，除非玩家对于枪械武器本身有相当的兴趣和知识，不然恐怕很难注意到一个微小的细节：一把 AK-47 在射击时发出的枪口焰火和一把 9 毫米手枪发出的焰火是完全不一样的。大部分人对此也不在意，但是顽皮狗却将之视为提升品质的必要细节。

Doug Holder 就是负责调整枪口焰火的视觉特效艺术家，他为了保证效果完美而且符合现实情况，不得不一遍又一遍地查看各种枪械发射后产生的焰火，最终花了数周的时间来让所有的射击焰火都拥有完美的效果。而且同时他还负责制作枪械射击后留下的弹痕。这又是一个精益求精的苦活计，不同的枪械子弹打在不同材质的物品上留下的弹痕会有很大的差异，





▲▶不同的枪械有着不同的枪口焰火，但全部的发生时间都只有不到一秒，Doug Holder却仍然要在这上面精益求精。

在此之上，距离的不同也会导致留下的痕迹发生变化。这些细节都需要被忠实地呈现到游戏当中，到了最后，竭尽全力完成了这一切的 Doug 只留下了这么一句感叹：“我实在是瞪着那些射击场面太久太久了，以致于当我在晚上闭上双眼时看到的仍然是大量的闪光和枪痕。”

上帝就隐藏在细节当中，而在《神秘海域 3》的制作当中，像是 Doug 这样默默耕耘来完善游戏每一个细节的幕后工作人员，就是最接近上帝的人。

古迹惊魂

在故事进行到叙利亚这一段的时候，《神秘海域 3》的剧组其实承受了一次不小的打击：Graham McTavish 终于还是动身前往了新西兰。在他离开之前，整个剧组都在尽所能地利用他的所有空闲时间去拍摄查理 · 卡特的戏份，但是要做的内容还是太多太多了，难怪当初听到他被选上去扮演德瓦林的时候，Amy Hennig 整个人都崩溃了。

但是在叙利亚部分快要开始拍摄时，一个来自新西兰的电话为这一周的忙碌拉开了帷幕。为了做一趟外科手术，彼得 · 杰克逊不得不推迟了《霍比特人》的拍摄，并且给整个拍摄组放了一个星期的假。Graham McTavish 赶紧给 Amy Hennig 打了个电话，告诉她自己还有一个星期的空闲时间。

于是，一条只是简单地写着“Graham 要回国了！”的短信被 Amy 群发到了《神海 3》的制作人员们的手机上。看着这条消息，Nolan 脑袋中冒出的第一个念头却是该找这位老朋友去哪里喝个酒，毕竟在接下来的 5 个工作日里，一切都会围着 Graham 打转！



▲刚上班没多久，Graham McTavish就和Robin Atkin Downes杠上了！（其实是在拍查理被下药控制的那段剧情）



■这家店就是Father’s Office酒馆。

十万火急

这一周的开端对很多人来说都不容易，Amy Hennig 在伏案埋头写作和修改剧本，以符合新的剧情走向，以 Bill Beemer 为首的道具组忙于准备材料和布置摄影棚的舞台，Nolan North 忙着物色附近最受好评的酒吧，一切都是为了 Graham McTavish 而准备。

当这位苏格兰大汉再次踏上美国的土地上时，一切都已经准备妥当，接下来的 5 个工作日当中，他们需要完成查理 · 卡特能够完成的所有戏份，因为再往后等《霍比特人》开拍之后，他们不可能再有机会让 Graham 来补拍任何镜头了。

这一周的安排是这样的：周一，全天用于演练，以保证在实际拍摄的时候不出差错。周二至周四，全部用于动作捕捉，Graham 和几位主演需要完成大量的相关镜头，包括查理最后如何悲催的摔断腿——这已经是他能够在这种情况下获得最好的结局了，至少这角色没死掉不是嘛？周五则完全用于配音工作，以保证每一个人都口干舌燥，非得在工作完成后跑去圣莫尼卡的 Father’s Office 酒馆灌上一大杯啤酒来解解渴。

那么最终这一周他们过得怎么样？视乎每个人的看法不同，他们的评价也不太一样，例如 Nolan 就声称如果说这一周过得如同置身地狱那绝对是在撒谎，他们明明就像是开了一场大型舞会般地愉快。但是负责电影动画组的 Josh Scherr 给出的感叹听起来更为真实一些。

“我这辈子都绝不会再选择在一周内拍摄这么多内容，那简直令人筋疲力尽！”

嘛，至少最后大家都能畅饮啤酒，Nolan 和 Graham 还能喝上他们最喜欢的德雷克牌 1500 淡啤酒，而且他俩宣称喜欢这种啤酒绝对不是因为这牌子正好和游戏主角是同一个姓氏。

能有人信？

一周趣闻

●高手坐镇

在叙利亚这一关里，最令人难忘的一个场面应该就是德雷克和被毒药控制的查理之间的一场大战，那也是他们拍摄当中的重头戏。游戏设计师John Swisshelm如此形容这场对战：“这和我们在游戏中见到的其他内容都完全不一样。玩家越是尝试去击倒查理，情况却变得越是对玩家不利。所以其实战斗的核心是尽量避免冲突。”

这场对战为了保证效果，不再是由替身演员上阵，而是真的就由Nolan North和Graham McTavish从头演到尾。除此之外，他们甚至还找来了动作替身演员界的老前辈Mike Mukatis来全程监督战斗的演出。当Nolan和Graham在打斗时，Mike穿上一件袍子挡住身上动作捕捉服的讯号，然后就站在不远处直接近距离指挥两人，告诉他们该怎么打才真实而漂亮。

“要不是他是位体重达到200磅而且浑身是肌肉的壮汉，我都快忍不住要调侃他当时的造型了。”谈到Mike，Nolan那作死之魂又在熊熊燃烧。而看起来是行动派的Mike却来了个犀利的口头反击：“你（Nolan）和Graham都该庆幸我用不着亲身上阵表演，不然你们俩立刻就失业了！”



▲哪怕披着一身滑稽的袍子，Mike Mukatis（中）还是散发着能一个打十个的气势。

●笑场双雄

而且就算技术层面、摄影层面和剧情层面问题全都解决了，在拍摄这场大戏时，当战斗进入到高潮部分，他们却碰到了一个很囧的问题。打到最后面，不能够对朋友下狠手的德雷克被已经半疯的查理抓住了脖子，几乎被活活掐死。那场面应该是非常紧张而激烈的，但是Nolan发现了一个严重影响他演技发挥的问题：他脖子很怕痒！

于是当Graham伸出双手环住他脖子，摆出要把他掐死的动作时，Nolan却每次都忍不住发出一阵阵咯咯的傻笑，这情况很快会传染给Graham，然后两人最后都严重笑场，搞得只能NG然后再拍一次。

要不是之后还有配音工作，他们俩应该在那天就被其他急得冒烟工作人员活活打死了吧？

◀整个掐脖子的过程Nolan就没法让自己严肃起来，一个劲儿地笑。

●相声现场

如果还有人疑惑于为什么Nolan和Josh对于这疯狂的一周有着完全不同的看法，在看到录音现场之后大概也会有个概念了。Nolan和Graham被带到了同一个录音台上，两人各自戴着一个动作捕捉帽子，额头上都与一个麦克风，保证他们的录音效果和动作捕捉时保持一致。然后两人就开始对着实际做出来的游戏过场进行实况配音。

一周的劳累工作并没有消磨两人的精神，反倒是在完成动作捕捉工作后，完全放松下来的两人更是妙语连珠，各种有趣的对话接连不断地冒出来。事后Graham大方地承认：“在为这款游戏配音之前我从来没有那么多次地放声大笑过。”

而作为另一个当事人的Nolan则表示他根本都记不得当天他们到底录了些啥，因为他们都在忙着哈哈大笑，而且某些录音内容恐怕在任何情况下都绝对不会被放入游戏或是被公众听到，想来应该是两人飚了大量的荤段子。在现场监督的Amy有一次干脆笑得跌出了椅子外，Gordon老爷子不得不提前回家来放松一下他笑得有点抽筋的肚子。





▶演完查理搞笑的幽闭恐惧症发作，时差都没调好的Graham坐着就睡过去了。



■到了录音室，Nolan还是笑个不停。

不过有一些有趣的片段的确留了下来，例如查理在经过狭窄通道时犯的幽闭恐惧症，这个点子其实就是Graham自己提出来的，他觉得一个像查理那些的大块头却害怕通过狭窄的空间显得很喜感，而这的确加强了查理这个角色留下的印象深度。

考虑到他当时处于的状况，Graham的这个点子实在是神来之笔。他花了13个小时从新西兰飞回美国，然后实打实地工作了一周，接着又是13小时的回程飞机。“我对那几天的记忆都是一片模糊，”回想时Graham露出了思索的神情，但随之又展颜一笑，“但值得庆幸的是，过程实在是很愉快。”

开篇
探险日志
寻宝心得
历史文献 DOCUMENTS

惊人场面

当游戏的剧情开始逐渐走向高潮，一些惊人的大场面和迷人的过场也开始逐渐出现。德雷克需要在这个过程当中经历许多的艰险，才能够到达传说中的千柱之城。这些惊人的场面涉及到广大的区域，在一个相对而言面积并不大的影棚里，他们是如何将这一切化为现实的?



■演被铁柜压住的一段，因为不可能真的把个柜子放在Nolan身上压着他，所以只能造出一个形状类似的道具然后让Bill Beemer和另一位道具组同事在上面人工加压来模拟柜子的重量。不过他们俩看起来压得好卖力啊，确定不是公报私仇?

破船沉舟

故事第一个真正的大规模高潮应该就是沉船废墟区域，与马洛合作的一群海盗绑架了德雷克，却没想到他还是逃出了禁锢，并且在海盗们的地盘上杀出了一条血路，一路打到了一艘游轮上。在这里，我们见识到了顽皮狗在本作当中的一大野心之作：一个复杂而多变的海上关卡。

“这个关卡并不只是一个设立在海上的背景，它在大海上移动、转动甚至是翻滚，创造出不同的空间规则。”游戏的主设计师之一Jacob Minkoff是如此形容这个关卡的，而另一位设计师Richard Lemarchand也承认，游轮关卡是非常复杂的结构。

而与之相辅相成的则是对于水体的构造，负责制作水面效果算法的程序员 Carlos Gonzalez-Ochoa 精确地阐述了他们的想法："我们想要做的是创造出水波来，让水真正地在游戏中移动和涨退，并营造出风暴来袭的印象。"

关卡设计也对 Nolan North 提出了新的要求，例如他在录制德雷克逃离船中涌进的水时，需要跑出 2.3 米每秒的速度来，才能创造出让德雷克足以跑赢即将淹没游轮内部的海水。而在另一个场景当中，他需要演绎出德雷克被一个沉重的铁箱压住，并最终在被水逐渐淹没的情况下拼命推开铁箱，然后还有在水即将淹没船舱时贴着天花板抓紧时间换上一口气的情景。

为了让自己变得更入戏，Nolan 甚至在没有必要的情况下故意憋住呼吸，模拟出自己被淹没在水下的感觉，以营造出更真实的心理氛围，以帮助他更好地演出。





◀▲虽然道具非常简陋，但是Nolan和Emily硬是用演技把那种氛围给呈现出来了。

温馨一刻

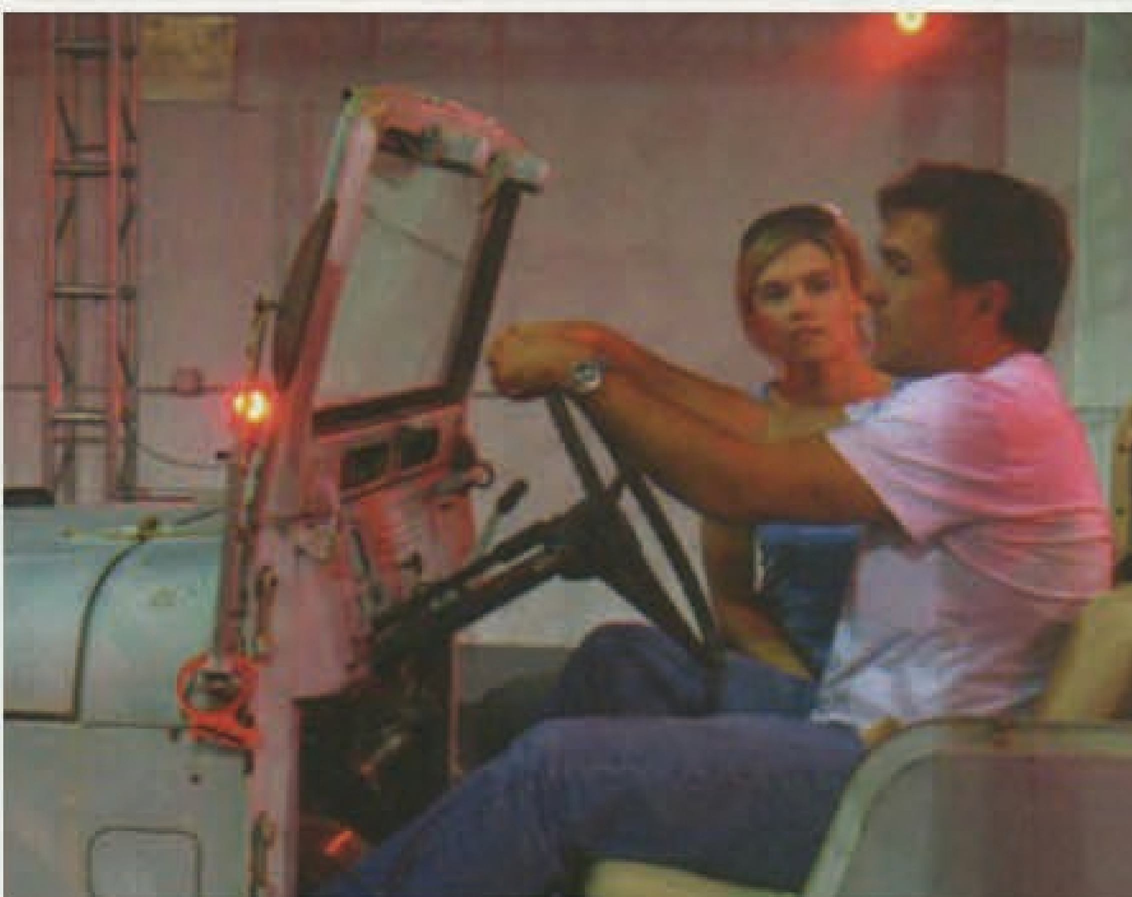
从《神秘海域》初代到《神秘海域 3》，如果说在剧情上有什么是真正在发展着的，那就是德雷克和伊莲娜之间的感情。所以当德雷克尝试要进入到沙漠中去解救被劫走的苏利文时，他必须要完成一次和伊莲娜之间的互动，来定义本作当中两人之间的感情状态。

这就是德雷克在海难中险死还生，并且再度于伊莲娜相会时出现的亲密场景。两人在一番对话后，筋疲力尽的德雷克在伊莲娜的劝说下，放慢了自己急不可待的步伐，把头枕在她的大腿上，沉入了梦乡。

对于这个场景，两位主角扮演者都感到印象深刻。对于 Emily Rose 来说，这个场景本身在技术上就是非常罕见的，毕竟动作捕捉当中，两个角色之间的亲密接触往往会导致双方的动作数据结合在一起，难以分辨。

"我们并不经常在动作捕捉场景里进行这么近距离的演出。但我记得在这场戏的最后阶段，有那么一会儿摄影棚里大家静寂无声，就像是我们意识到咱们刚刚完成了一件非常特殊的事情。"

"在我观点里，这（场戏）把电子游戏电影的表现手法推高到了一个新的层次。"Nolan 在评论中给出了极高的评价，"我记得自己第一次看到这场戏被完整地构造出来后的样子时，感觉自己被彻底征服了。光线的运用是如此美丽，表情动画制作是如此地细致入微。如果还有人没有爱上这两个角色，这场戏肯定会扭转他们的心意。"



▲果然不愧是《神秘海域》剧组，租个破车都能捡到宝。



▲在拍摄车头冲浪的Nolan，他负责了其中一个版本配音的"《黑道圣徒》系列"男主角也很喜欢玩这招。

吉普冲浪

短暂的甜蜜时刻后，游戏又进入了另一个高潮，在闯入了飞机场后，德雷克却需要在伊莲娜的帮助之下，靠着吉普车的飞驰来跳上即将起飞的飞机没收起的起落架上。这场戏的关键，是车。

在进行《神秘海域》初代的动作捕捉时，还并不熟悉动作捕捉领域的顽皮狗老老实实地去租了一台丰田陆地巡洋舰吉普车来进行拍摄。那车花了他们 800 美元，结果送来了之后他们发现车上布满了老鼠屎并散发着一阵尿臭味，最后不得不送去汽车维修点进行全面整修，并且惊讶地发现在完好地修复后这台车子竟然可以卖出接近 8 万美元的高价。

但在《神秘海域 2》时他们就学聪明了，发现原来几个硬塑料方块和恰当的车轮标记就可以创造出一台车来，甚至比真车还要安全。他们用这种方法搞定了《神秘海域 2》当中的载具戏份，自然要在《神秘海域 3》里继续用。在伦敦地下铁的部分他们用了一遍，然后在追飞机这一段又用了一次，不过结构有点变化，用网球和杆子做成的门放在了车子两边，中央还放了一个带手刹的变速箱。

好玩的是，Nolan 似乎是剧组里惟一一个对于车体认知有问题的人，他经常不把那带网球的杆子当做是车门，往往是先把脚踏出车外，然后再去"推门"。但是实际上吉普车的车门下方是封闭的，乘客和司机都必须先推开门才能把脚往外伸。他不得不重拍了几次才终于把这个习惯纠正了过来。

另外，这台"吉普车"是没有车头部分的，所以德雷克攀上起落架时在车头"冲浪"的情景，其实是单独垫了一个新的台子后让 Nolan 站在上面单独拍的，不过在游戏当中大家应该是看不出破绽来。

高空历险





高空运货机上的战斗恐怕是《神秘海域 3》在游戏史上创造出最有代表性的一个场景，甚至连之后推出的《PlayStation 全明星大乱斗》里都把这个场面做成了一个战斗舞台。这个点子并非是临时起意，作为游戏设计师的 Kurt Margenau 一直都在思考相关的创意，他很喜欢《神秘海域 2》当中的火车关卡，但是又遗憾于火车本身的运行过于公式化，其实就是一个循环播放的动画背景。所以他最终想出了货运飞机上的“高空天劫”。

这个关卡段落非常霸气，不但有着精彩的演出和场景互动，而且几乎全程都把控制权交到了玩家手上，而不是让他们时不时被固定的脚本动画夺走操纵角色的权力。在整个过程当中，德雷克既要利用环境进行跳跃，又需要和飞机上的敌人进行生死搏斗，异常刺激。

具体到动作捕捉上，Nolan 原本听到这次需要用到大量的微型拉锁和巨大的布景时，还颇有点兴奋，但是负责动作捕捉场面设计的 Jeremy Yates 却大笑着跟 Nolan 说：“你不会真的想要亲身上阵的。”原因嘛，其中一个当然是因为 Nolan 在几周前不小心从单车上摔了下来，结果弄断了几根肋骨，所以他根本就没法干这活。然而最主要的原因，还是这场动作捕捉的难度。

“我记得自己第一次看到替身演员 Reuben Langdon 拍摄飞机搏斗的过程时，简直惊呆了，”Nolan 说完露出了心有余悸的表情，“他被两根吊索挂着，一根控制他上下颠簸，一根控制他左右晃动，而这个“酷刑”持续了六个小时以上。最终的摄影效果非常棒，而且让这个关卡的实际效果变得非常炫。然而我学会了一个道理，有的事情最好还是交给专业人士去折腾。”

那么作为亲身上阵的勇士，Reuben 又有什么感受?

“只是拍了那么一会儿我就已经抓不住攀爬物了。我的前臂已经累得整个都软了，花了差不多十分钟我才终于让肌肉缓过劲来。这的确是我人生中最漫长而惨烈的一天！”



▲这种动作捕捉一般人做个十分钟就该大喊救命了，Reuben硬是录了六个多小时，实在是能人所不能。

◀到了攀爬箱子的阶段，Nolan总算给自己刷回了点存在感。

至少 Reuben 的付出还是有价值的，而且最后当摄影快要结束时，苦于身体状况而没法上场的 Nolan 总算做了点贡献。最后德雷克攀爬在货柜上缓缓飘落的场面在实际动作捕捉时是在一个放在地面上的临时布景处拍摄的，就算 Nolan 也应付得来，他也乐于上阵。

可怜的 Reuben 总算是能够好好歇一歇了。



■真・爱马仕Brian Robison!

策马狂奔

●细致还原

如果我们偷偷潜入顽皮狗的工作室，瞄一下每个人的屏幕，会发现负责游戏操作电影动画的 Brian Robison 的工作内容画风和别人有点不一样。

“基本上来说，”Brian 有点无奈地耸了耸肩，“我就在一个月里不停看历史上各种关于马的视频。我甚至找到了一个一匹马在跑步机上奔跑的视频。”

他这么干自然不是因为他是位“爱马仕”——起码他没有表现出来——而是他需要完成《神秘海域 3》在游戏内容上的一个新挑战：让角色开始骑马。

和传统的载具比起来，骑乘一只动物是一种非常不一样的体验。为了保证其制作效果，Brian Robison 带领着顽皮狗的开发团队亲自去了一趟伯班克市的马术训练中心，一方面和骑师们寻求在游戏当中制作骑马动画的建议，一边给赛马进行摄影和录像来收集参考资料。这方面需要做的研究其实比想象中还要多，模型师和原画师们都通过观察录像来理解马的肌肉运动结构，了解它们是如何移动和对事物作出反应，并最终搞懂了马脚的解剖结构，从而理解了他们的膝盖运动原理和那健壮的肩部是如何吸收它们的体重在奔跑时带来的震动。

除此之外，Brian 还注意到了一个细节。

“马的耳朵就像是两个小天线，不停地向四周转动扫描。”他提到这一点时把两只食指举在头上，模拟出马耳的动作吗，“当玩家在骑马并静止不动时候，我们加入了这个细节，让游戏当中增添了一点点额外的真实性。或许没人会在乎这一点，但我在乎。”

●我的小马

当 Brian 等顽皮狗成员们在努力把一匹马做得尽可能真实时，在摄影棚里，几位主演们则在努力想要把骑马的过程演得更为真实。

这一次他们有两个优势，一个是拥有真实的马鞍用于模拟骑乘的过程，另一个则是有大帅哥 TJ Ramini 的加入，他负责饰演这一段剧情当中的关键人物，沙漠游牧民族的酋长沙林。

不够就算有了马鞍，放在其下方的还是几个丝毫不会移动的塑料块，所以所谓的骑乘过程，考验的是演员们的臀部肌肉群。“这个摄影动作需要我在一整分钟里像是个智障般地骑着马鞍上下蹦跳。”Nolan 说到这部分的时候羞耻得直捂脸，“这恐怕是所有人见到过最荒唐的情景之一，一个大男人穿着一套紧身衣还骑着一头幻想出来的马。而且就在我觉得情况已经不能够更蠢的时候，不知道谁竟然在喇叭里放起“彩虹小马”（My Little Pony）的主题曲来，立刻全场人都笑爆了。毫无疑问，我蹦跶的这一分钟影像立刻就被废掉了，只能重拍……”

至于 TJ Ramini？他是由 Graham McTavish 亲自推荐的人选，当他穿着动作捕捉服的时候，却显得比其他任何人都灵活而帅气，让所有人都对他妒忌得要死——这话出自 Nolan 之口，真实性有待考证。不过起码在扮演沙林这个角色的表现上来说，TJ Ramini 干得非常棒，所以 Graham 就算是中途离开，也还是继续帮了《神海 3》剧组一把，真是非常够意思。



▶“策马”奔腾中的Nolan，光是看着都让人想笑。



最后一幕

冒险总有终结的时候，但《神秘海域 3》留下了一个有点特别的结局。以三部曲的标准来说，其蕴含的信息量似乎并不像是一个系列的终结，但却又带有一个惊人的信息。这个信息不但令玩家惊讶，连演员也是大吃一惊。

“我很记得那是一个排练日，我拿着咖啡坐下来并拿了一本最新的剧本来看看 Amy 写了什么剧情让我们去排练。那时候 Emily Rose 就坐在桌子的另一端，然后我们突然同时抬起头来对视着对方。‘我的天哪，我们已经结婚了！’我当时发出了一声惊呼。”Nolan 对于知道这个真相时的记忆印象特别深刻。

那是在 2011 年左右，Nolan 都结婚超过 10 年了，Emily 也已经当了 2 年的人妻，所以他们并不是惊讶于自己的情况，而是德雷克和伊莲娜之间的关系。Amy 在《神海 3》的故事一开始就安排了这个设定，但是她并没有说出来，瞒了大家几乎足足一年，却又在故事当中两人的互动之中处处埋下伏笔，直到拍摄最后一幕的时候才终于揭晓。

“在上一作的故事和这一作的剧情之间，内特竟然和伊莲娜已经喜结连理了。我们知道他们已经订婚了，但都在假设内特因为害怕承诺而跑去和苏利一起冒险，伊莲娜则一头埋在了工作当中麻醉自己。但我们真的猜不到他们竟然已经成为了夫妇，而且在故事里还保持着这种关系。”Nolan 说起这事仍然是一脸震惊，“我立刻从演员的角度回顾自己之前和 Emily 进行的表演来试图找出一点线索。但我一无所获。然而，在同一时间，我又觉得一切都说得通了。内特和伊莲娜的关系早已久经考验。重新回顾我们拍的片段，从他们在井边的对话，到在她公寓当中那温馨的一刻，两人之间已经有一种超越了浪漫和激情的融洽氛围。他们之间有着一种能够在现实当中非常容易见到的生活伴侣关系，也就是为什么我们会感到与他俩如此地有共鸣。这就是一种日常化的情感联系，就像是我们许多人所拥有的那样，并蕴含着一种能够克服哪怕是最困难的境况的情感，那就是：爱。”

这就是 Amy 为这款作品的主题升华留下的关键元素，当冒险尘埃落定，当英雄看似一无所获，然而在他最意想不到的地方，却找到了自己一生中最伟大的宝藏。

在这一刻，一款神作，终于诞生了。

德雷克的创造者

《神秘海域》主创人员终极档案

文 藤曦　编 秋沙雨　美编 anubis



讲故事的少年

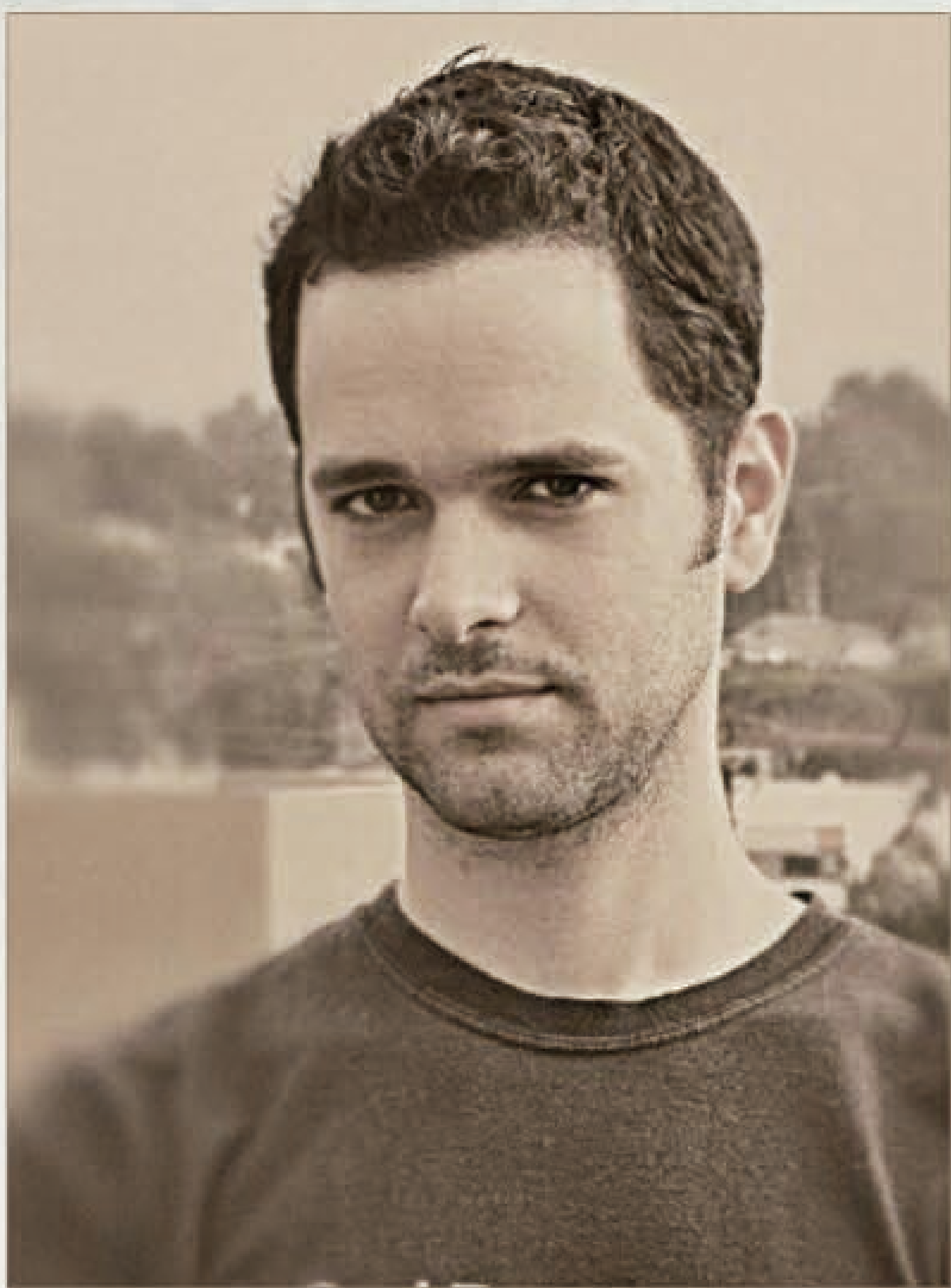
1978 年 12 月 5 日，Neil Druckmann 在以色列出生，母亲是 Judy，父亲是 Jerry。10 岁那年，Neil 随父母从以色列搬到了佛罗里达州迈阿密市，在那里度过了初中和高中时代。

Neil Druckmann 从小喜欢漫画，自称是在漫画中长大的宅男。他有一个比自己大五岁的哥哥，从四五岁开始就在哥哥 Emanuel 的影响下看漫画，然后是游戏、电影乃至自己拍摄短片……在整个童年时代，哥哥对于 Neil 的爱好形成产生了巨大的作用。他对于所有用于"讲故事"的媒介形式都有兴趣，更对"自己讲故事"产生了浓厚的兴趣。他从小开始自己画漫画，自己就是惟一的读者。他也开始自己写小说，每天生活在自己创造的世界之中。那时对他的创作思路影响最

大的是漫威公司的漫画家Brian Michael Bendis，他创作了漫画系列《Powers》，并且将脚本编辑成册出版，其中详细谈到了自己的创作过程。也是因为这个契机，他听说了著名编剧Robet McKee，他曾将自己的故事创作经验总结成一部著作，就叫《Story》——这本书对Neil的触动极大，他开始真正去学习编剧艺术。“那本书让我大开眼界，我从来没有从那种角度思考叙事方式，从那时起我才知道角色塑造的深度是多么重要，还有结构对于讲述戏剧化的故事发展多么重要。”

在少年时代，游戏对于Neil的编剧理念产生了深远的影响。童年时他印象最深的游戏是《双截龙》和《Rampage》。年龄稍长的时候，他开始喜欢上有丰富剧情要素的冒险游戏，尤其是Sierra Entertainment和LucasArts推出的图形冒险游戏。那时Druckmann一家已经搬到了美国，Neil就通过这些游戏来学英语。

大学期间，Neil Druckmann学了三年的刑事犯罪学，那时他立志成为一名FBI探员。但是一门选修课改变了他的想法——编程课。Neil发现喜欢上了编程，更爱上了游戏编程。那是2002年7月，他以研究助理的身分参与了计算机科学与信息技术学院视觉实验室的研究工作，在那里学了一年的游戏开发。他和几个朋友一起开发了一款名为《粉红子弹》的PC游戏。



此前他虽然喜欢游戏，但从未想过将游戏作为自己的职业。当他发现了做游戏的乐趣，他对自己的职业规划也随之改变。他把自己的专业改成了计算机科学，随后不久考上了位于匹兹堡的卡内基梅隆大学攻读娱乐技术专业，这个专业结合了Neil的三大喜好：编剧、编程与美术，而且学校的教学方式是Neil非常推崇的：一切都围绕具体的项目，在实践的过程中学习。这些项目与正式商业化的游戏开发项目并无区别，学习过程非常有实战意义。2004年4月，他与朋友一起在古老的FC平台上开发了一款创意游戏《Dikki Painguin in: TKO for the Third Reich》。

另外一个有更深远意义的项目是《活死人之夜》。由于原版电影的导演George Romero就住在匹兹堡，近水楼台的卡内基梅隆大学获得了项目改编权。Neil有幸参与了该项目，他对于故事的背景概念很感兴趣：两名主角在丧尸世界里求生，其中的女孩将会在某个时间点转换成主角。这个故事背景成为后来《最后生还者》的灵感来源。

进入顽皮狗

在攻读娱乐技术硕士学位期间，出于学习研究的目的，Neil经常看一本面向游戏业界的杂志——《次世代》(即《EDGE》杂志的前身)。正是通过这本杂志的一篇访谈，Neil认识了顽皮狗的联合创始人Jason Rubin和Andy Gavin，他们讲述的职业历程对Neil产生了很大的触动。当时他本来在动画师和游戏开发者这两条职业道路之间摇摆，顽皮狗创始人的故事让他坚定了游戏职业之路的信念。另一个原因是父母反对他从事与艺术有关的行业，而游戏似乎更偏向于计算机技术类。

在游戏开发者大会上，Neil第一次见到了Jason Rubin本人。他死缠着Rubin，滔滔不绝地讲述自己对于游戏的热爱，以及对于进入游戏业的渴望，终于骗得对方给了他一张名片。之后他就照着名片上的邮箱地址不断给Jason Rubin发求职信和自己的作品，终于有一天他得到了回复：“嘿，我们正在招实习生，有兴趣吗？”当时已经成为顽皮狗死忠的Neil喜出望外。2004年，Neil以实习程序员的身分进入了顽皮狗，几个月后就顺利转正为游戏系统编程，相继参与开发了《杰克与达斯特3》和《杰克与达斯特3X 战斗赛车》。(据说后来顽皮狗为了防止出现更多Neil那样的学生来持续骚扰，专门在官网上长期挂着一句提示：“我们不接受实习生或学生兼职。”)



Neil本人更感兴趣的不是做编程，而是讲故事，只有当编剧或者策划能实现他的构思。所以在《杰克与达斯特3》之后，他求着当时的总裁Evan Wells让他转到策划组。Wells虽然否决了他的请求，但还是给了他一个机会：在开发《杰克X 战斗赛车》时，Neil除了做程序的本职工作外，也参与了游戏策划。为了证明自己的策划能力，他用休息时间做了一个小关卡，不断与Wells交换意见，逐步提升了自己的策划能力。当时顽皮狗开始使用Adobe Illustrator，Wells就让Neil用Illustrator将纸面上策划的东西实现出来。Neil就开始学Illustrator，在制作的过程中一遍又一遍地叨扰Wells，最后Wells实在受不了就让他做PSP版《杰克与达斯特3》的策划。但该作在开发中途就转包给了High Impact Games，包括Neil在内的项目组人员都被调去了顽皮狗的全新大项目——这个项目的代号是“Project Big”，也就是后来的《神秘海域 德雷克的宝藏》。

二号编剧

在开发《神秘海域 德雷克的宝藏》期间，Amy Hennig是首席编剧，而与她一起创作剧本的另外一个关键人物就是Neil Druckmann，他在本作中证明了自己的剧情策划能力。之后《神秘海域2 纵横贼道》立项时，他被提拔为游戏策划组长，更深入参与了游戏核心部分的剧情策划。

2009年，Neil作为编剧兼导演制作了动态漫画《神秘海域 帝释天之眼》。这是《德雷克的宝藏》的前传，讲述了德雷克在过去发生的故事。紧接着Neil又创作了插画小说《萨拉的第二次机会》，该书由Ape Entertainment于2010年2月出版，其插画作者是Joysuke Wong。Neil说创作这本书是因为自己很想穿越时空回到过去，邂逅他妻子的少女时代。故事中有许多浪漫而有爱的情节，Neil说小说的主角Johny就是自己的化身，他的缺点与恐惧都是按照Neil自己的性格缺陷来描绘的。

在《神秘海域2 纵横贼道》开发完成后，顽皮狗分成了两个开发团队，一个团队继续开发《神秘海域3 德雷克的诡计》，总裁Evan Wells和Christophe Balestra选择Neil与Bruce Staley率领另一个原创新作项目。Neil之所以被选中，是因为老板欣赏他的坚毅以及在游戏策划方面的天赋。不过这个项目原计划是做《杰克与达斯特》的最新作。但是考虑到PS3大部分玩家是成年人，所以游戏的内容在开发中变得越来越成人向与黑暗向，终于变成了一款面目全非的游戏，Neil索性将《杰克与达斯特》的背景全部推翻，将其变为一款原创新作——这就是为顽皮狗获得史上最多赞誉的《最后生还者》。

正如前文所说，《最后生还者》的故事设定来自Neil在卡内基大学时的学生项目《活死人之夜》，他将这种丧尸末日的故事背景与《ICO》的玩法结合，希望能实现强烈的代入感与场景氛围。而游戏主角的设定则是来自《罪恶之城》中的John Hartigan。主角原本是一名警察，任务是保护一个少女。然而由于主角的心脏有问题，所以玩家经常要控制少女来行动。将此概念略加修改，就诞生了主角Joel和少女Ellie。在执导该作之前，Neil还专门报了表演班，为的就是能够与演员们有共同语言。“表演对我来说完全是一件很恐怖而可怕的事，因为我很内向，很害羞。”Neil说，“但是我认为这是一种必要的经验，这样我才能和他们有共同语言。”一般游戏的动作捕捉和配音部分最多就是花几个月完成，而顽皮狗与动作捕捉演员们合作了一年半的时间，演员们都深入了解了自己所扮演的角色，以及游戏的故事发展。



叙事革命

《最后生还者》的剧本创作过程中，Neil的妻子Maya生了一个女儿，Neil说，这成为他的一个巨大创作灵感。游戏中的情感描绘之细腻，在电子游戏史上可谓罕见。游戏发售后，剧本方面获得了最多的赞誉，也成为屈指可数的获得美国作家协会大奖的游戏之一。此外还获得了全球电子游戏产业三大权威奖项BAFTA（英国电影电视协会大奖）、DICE（美国互动艺术与科学大奖）个GDCA（游戏开发者选择奖）的剧本相关大奖。

《最后生还者》的资料片《遗弃》也是由Neil亲自创作剧本，该资料片是游戏本篇的前传，描述了Ellie和她的朋友Riley之间的故事，同样以其细腻的情感、对电子游戏具有突破性的叙事方式，获得了强烈好评。这张资料片为Neil赢得了第二个美国作家协会大奖以及第二个BAFTA大奖。游戏中有一幕是两个女主角的友情之吻，被一些媒体形容为“游戏史上具有突破意义的一幕”。

《最后生还者》对于顽皮狗是具有革命意义的杰作，如果说《神秘海域》是一部商业大片，那么《最后生还者》就是一部具有学院派气息的艺术片，有着更为深刻的思想内涵与情感魅力，也因而获得了业界更多的权威大奖。更为难得的是，这款艺术型的大作在商业上同样大获成功，销量超过800万套，是顽皮狗在PS3世代最大的成功，超过了此前“《神秘海域》系列”的任何一作。作为该作的两大核心人物之一，Neil也因而声名鹊起，在公司内外都拥有了极大的影响力。

从《神秘海域》到《最后生还者》，起到了主导作用的主要制作人都是主要负责编剧，这说明剧本对于游戏不再是可有可无，它就像电影剧本一样，可能成为作品成败的关键。因为公司地处圣莫尼卡，距离好莱坞只有半小时的车程，顽皮狗经常组织一大帮人到好莱坞参加研讨会，接受JJ Abrams和皮克斯的大师们关于叙事经验的介绍。靠近好莱坞的地理优势给顽皮狗作品的电影化色彩带来许多好处，同样位于圣莫尼卡的SCE Santa Monica工作室也明显从中获益，在“《战神》系列”中也充满浓厚的电影元素。

Neil的《最后生还者》在剧本造诣上，无疑高于“《神秘海域》系列”。曾经辅助Amy创作剧本的Neil，以其青出于蓝的表现，获得了联合总裁Evan Wells和Christophe Balestra的鼎力支持。所谓一山不容二虎，Neil与Amy之间多少存在一些竞争乃至敌意。2014年3月，Amy Hennig宣布从顽皮狗离职，当时有报道说，Amy是被Neil和Bruce Straley“逼走的”。虽然Evan和Christophe否认了这一说法，但各种小道消息显示Neil与Amy之间可能确实产生了嫌隙。



在Amy离职的同时，正在开发中的《神秘海域4 盗贼末路》正式由Neil接手，此前的开发中版本基本被推翻，在Neil指挥下的新版本，为“《神秘海域》系列”开拓了新方向。从如今的成品来看，Neil的编剧实力以及强大的游戏叙事把控能力，将“《神海》系列”带到了全新的高度，从一部典型的“爆米花电影”，进化到既有大场面又有强烈的情感冲击。在《最后生还者》中积累的叙事经验，成功融合到《神海》的商业大作方向上，诞生了一款对PS4具有标志意义的大作。荣获无数最佳编剧奖的Neil Druckmann，正在引领游戏业的叙事革命。

Neil Druckmann作品列表

年份	游戏名	项目职责
2004年	Dikki Painguin in: TKO for the Third Reich	游戏机制编程
2004年	杰克与达斯特3	游戏机制编程
2005年	杰克X 战斗赛车	游戏机制编程
2007年	神秘海域 德雷克的宝藏	游戏策划、编剧
2009年	神秘海域2 纵横贼道	主策划、编剧
2009年	杰克与达斯特 失落的边境	原案、编剧
2013年	最后生还者	创意总监、编剧
2014年	最后生还者 遗弃	创意总监、编剧
2016年	神秘海域4 盗贼末路	创意总监、首席编剧

Neil Druckmann所获重要奖项（均因《最后生还者》而得）

时间	奖项	类型
2013年10月26日	第31届金摇杆大奖	最佳叙事
2013年12月31日	每日电讯报2013游戏大奖	最具剧本
2014年1月7日	GameTrailers 2014年度游戏	最佳故事
2014年1月9日	IGN 2013最佳游戏	最佳PS3故事
2014年2月1日	第66届美国作家协会大奖	游戏编剧杰出成就奖
2014年2月7日	第17届DICE大奖	编剧杰出成就奖
2014年3月8日	SXSW游戏大奖	杰出叙事奖
2014年3月12日	第10届BAFTA游戏大奖	最佳剧本奖
2014年3月19日	第14届GDCA大奖	最佳叙事
2015年2月14日	第67届美国作家协会大奖	游戏编剧杰出成就奖
2015年3月12日	第11届BAFTA游戏大奖	最佳剧本奖

BRUCE STRALEY
全能天才

身分：《神秘海域 4 盗贼末路》总导演



从Western Technologies到顽皮狗



作为目前顽皮狗游戏开发队伍的第二号人物，Bruce Straley总是与Neil Druckmann成双入对的出现，成为业界著名的一对好基友。虽然在职位上他比Neil稍低，但其从业经验却比Neil多了十年。1992年，初入行的Bruce Straley进入了Western Technologies公司，当时这家公司参与了世嘉MD光枪周边Menacer的开发，为其制作了一个六合一的游戏卡带。这些游戏制作粗糙、内容简陋，开发商并未投入太多人力，Bruce所在的小组同时负责策划与美术。也因为这样，刚入行的Bruce同时在这两个领域得到了锻炼，这也决定了他今后在美术与策划这两个方面德艺双馨的职业生涯。

1993年MD的《X战警》是Bruce在Western Technologies开发的最后一款游戏，此时他已成为主要策划人员。这是一款可以双打的动作过关游戏，以其超高难得而获得一些核心玩家的支持。2011年IGN评选的“史上15款最难游戏”中，本作也赫然在列，其对于跳跃动作高精准的要求，以及“几乎不可能打败的BOSS”，简直是挑战者的噩梦。

制作完《X战警》之后，Bruce加入了Pacific Softscape公司，开发了MD平台动作游戏《失落的时代》。随后他又加入Zono Incorporated，开发了世嘉土星的个性之作《骨头先生》。在这一连串的跳槽之后，Bruce终于进入了一家靠谱的开发商——水晶动力工作室。这是由世嘉老将Judy Lang、Madeline Canepa、Dave Morse于1992年创办的工作室。Bruce自入行以来一直在为世嘉的平台开发游戏，因此认识了不少世嘉系的朋友，成为其加入水晶动力的契机。在这家工作室里，他认识了Amy Hennig、Evan Wells等后来顽皮狗的领军人物，可以说是其职

业生涯的重要转折。

在 90 年代，水晶动力有两大代表作 :《凯恩的遗产》与《GEX》。1998 年发售的《GEX：Enter the Gecko》正是由 Evan Wells 担任主策划，Bruce 也是策划组成员之一。该作使用了初代《古墓丽影》的引擎，是《GEX》系列首次 3D 化，玩法上借鉴了《超级马里奥 64》，并以其《辛普森一家》风格的幽默感而深受欢迎。之后再 1999 年推出的《GEX3：Deep Cover Gecko》中，Bruce 不仅担任策划，还同时兼任了美术工作。由于在这两款低龄向平台动作游戏中积累了足够的经验，随着水晶动力多名开发人员跳槽到顽皮狗，Bruce Straley 也在 1999 年 3 月进入了顽皮狗。

Bruce 在顽皮狗的第一个项目是 1999 年的《古惑狼组队赛车》，他的职责是美术，主要是负责画贴图。但由于项目组人员有限，Bruce 实际上身兼多职，包括背景建模、前景动画等都要做，而且也兼做了策划工作。

展露才能

在索尼收购顽皮狗之后，顽皮狗的开发人员数量得到了大幅扩充。在 PS2 时代，游戏开发规模迅速膨胀，项目分工更细，过去身兼多职的现象不复存在，而 Bruce 的主要工作是负责美术方面，他是《杰克与达斯特》三部曲的主要美术人员之一。在开发该三部曲期间，Bruce 表现出自己在美术与策划之外的第三个技能——编程能力。他为“《杰克与达斯特》系列”开发了一项新的程序，使得游戏中的人物表情更生动丰富，足以媲美皮克斯电影的角色表情，这也成为该三部曲的最大卖点之一。由于自身丰富的技术积累，Bruce 也成为技术部门与美术部门之间进行沟通的重要人物，美术组或者策划组想要实现的画面效果，他都能够准确传递给程序组，并且按照技术实现可能性来设计画面效果。顽皮狗的技术实现能力在业界堪称翘楚，这离不开各组人员之间高效率的沟通，Bruce Straley 作为一个在美术、策划、技术这三方面均有建树的全才，在此过程中表现出统筹全局的能力。

Bruce 对于《杰克与达斯特》三部曲的美术技术改良，使其在顽皮狗内部有了更高的威信。当《神秘海域 德雷克的宝藏》开发项目启动时，由于当时 PS3 的开发环境极为恶劣，如何挖掘主机性能，用全新技巧实现更好的美术效果，成为项目开发过程中的关键。Bruce 被任命为美术总监，与 Bob Rafei 一起率领整个美术组。2007 年秋季，《神秘海域 德雷克的宝藏》发售后，被赞誉为“第一款真正发挥 PS3 潜力的游戏”，顽皮狗的美术技术实力跻身为 PS3 的第一梯队。而作为美术总监的 Bruce 地位也进一步提高。到《神秘海域 2 纵横贼道》开发启动时，他被正式任命为游戏导演。

《神秘海域 2 纵横贼道》对于 PS3 来说是一个划时代的作品，它斩获了 2009 年无数的年度最佳游戏大奖，成为数百万玩家购买 PS3 的重要原因。无论在美术表现、叙事方式还是玩法上，本作都堪称是教科书式的经典之作。作为主策划的 Neil Druckmann 和担任导演的 Bruce Straley 都表现出独当一面的出色领导力。为了让本作的主创者们能有更大的施展空间，顽皮狗决定打破过去同时只做一款游戏的惯例，成立了由 Neil 和 Bruce 率领的第二支团队。





这个全新的游戏项目是由 Bruce Straley 担任总导演，这是考虑到他有更全面的才能，能够更好地统筹美术、策划和技术团队。Bruce 与 Neil 在开发《神秘海域 2 纵横贼道》时有大量的合作，他们发现彼此志同道合。他们经常开玩笑说，他们的关系已经超越了友谊，是“类似于婚姻”的关系。

在《神秘海域 2 纵横贼道》开发后期，Neil 与 Bruce 经常到工作室附近的小餐馆讨论游戏创意。他们总是在激烈的头脑风暴之后，一起在夜色中散步到餐馆，有时候会通宵讨论。在一次讨论中，他们谈到了喜马拉雅山村落关卡的一个细节：在后来的实际游戏中，德雷克会在那里碰到一个叫做丹增的夏尔巴族人，他不会说英语，他们的沟通十分困难。“沟通困难”是一早就想到的一个设定，当 Neil 和 Bruce 原本设定的是一个哑女，其灵感来自上田文人的名作《ICO》，他们希望做出那种有个女性在身旁默默陪伴的感觉。Neil 还透露了一个后来被删除的剧情片段：哑女会在凌晨时推醒德雷克，然后把他带到屋顶，在寂静之中，他们一起欣赏了世界屋脊之上无与伦比的日出美景。

后来出于实际游戏性的需要，丹增取代了哑女，但是 Neil 和 Bruce 对此创意颇为不舍，他们想要找机会在今后的其他游戏中设计一名类似的角色。这个想法为后来的《最后生还者》播下了种子。

Bruce 的目标是整体提升游戏在叙事方面的水准，虽然《神秘海域》已将电影中的动作场面变成了由玩家操控的游戏片段，但 Bruce 想要将电影里更深层次的东西也变为游戏的表现方式——即情感互动。虽然 Neil 才是《最后生还者》的编剧，但其世界观却是由 Bruce 提出的，灵感来自 BBC 纪录片《地球》中寄生于蚂蚁体内的真菌。这种真菌能将蚂蚁宿主变成丧尸，最后从其头部破壳而出。如果这种可怕的事情发生在人类身上，将会变成怎样一个世界?

Bruce Straley 在开发《最后生还者》时主要负责游戏玩法方面。不过到了最后几周，他几乎是所有的工作都做，比如游戏中训练画面里的文字，都是由他亲自手动调整的。美术总监 Nate Wells 说：“我从

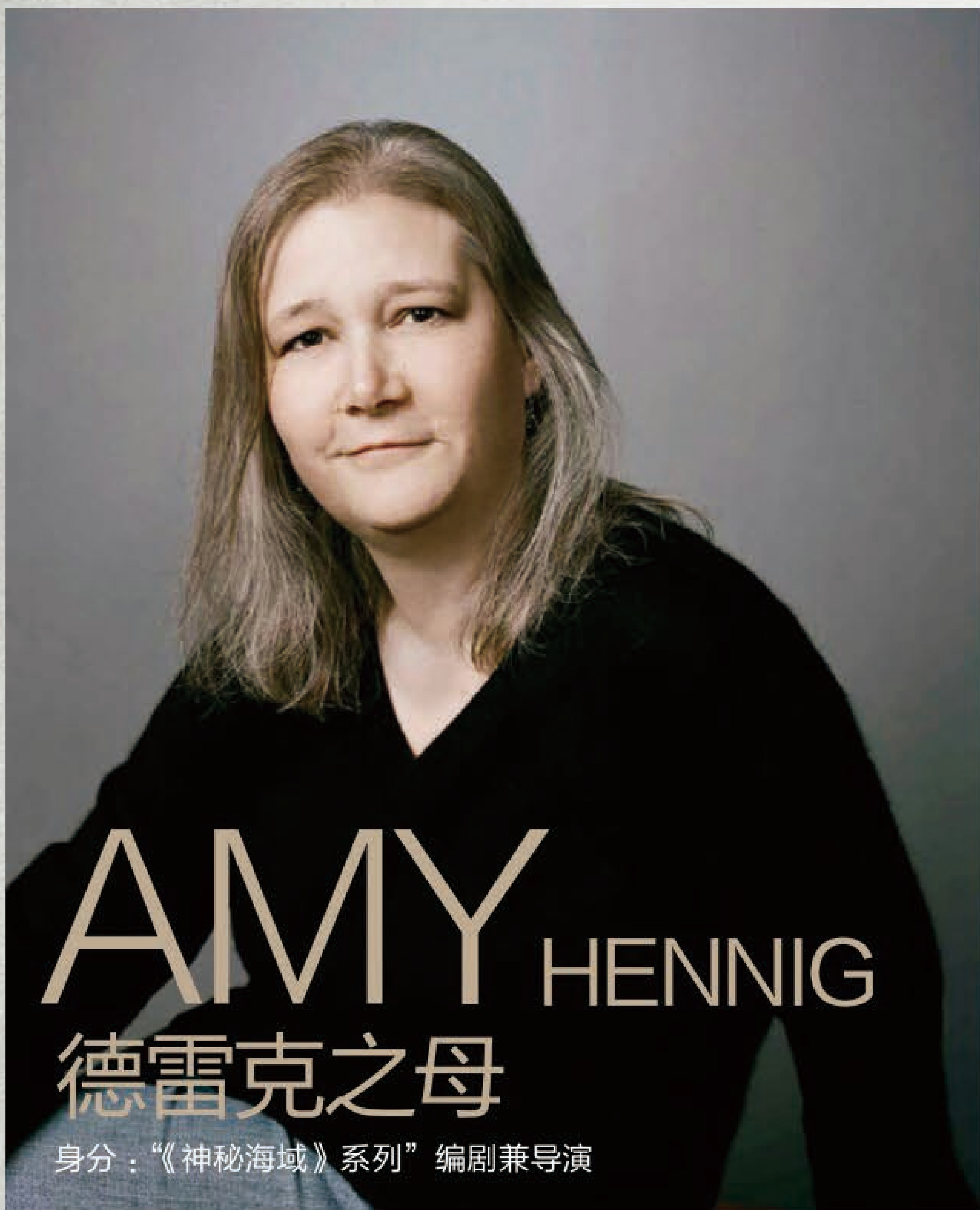
来没听说过游戏导演亲自干这个活的！这简直就是……实习生的工作。”

E3 2012期间，Bruce Straley登上索尼展前发布会的演讲台，他全程低头握手柄演示了《最后生还者》的第一个DEMO，这个动作成为风靡网络的一个梗，被无数网友恶搞。这个POSE就是所谓的“The Bruce”。可能是因为这次演示收获的良好效果，E3 2014索尼展前发布会的《神海4》演示再次由Bruce担纲，并在次年的E3展再次上台演示。连续的高调亮相让玩家记住了这个笑容和蔼的半秃中年。

顽皮狗一直采用二人联席领导体制，从总裁到制作人，再到部门总监，都是由两人共同担任。Neil Druckmann与Bruce Straley虽然并非顽皮狗总裁，却已成为工作室的代表人物，被称为顽皮狗的“文艺复兴者”。从《最后生还者》到《神秘海域4 盗贼末路》，Neil与Bruce联手打造的这两款巨作将顽皮狗带到了业界之巅，甚至将整个业界带到了新的高度。

Bruce Straley作品列表

年份	游戏名	项目职责
1992年	Menacer 6	美术
1993年	X战警	美术、策划
1994年	失落的时代	策划
1996年	骨头先生	美术
1998年	GEX: Enter the Gecko	策划
1999年	GEX3:Deep Cover Gecko	美术
1999年	古惑狼组队赛车	美术
2001年	杰克与达斯特	美术
2003年	杰克与达斯特II	美术
2004年	杰克与达斯特3	美术
2007年	神秘海域 德雷克的宝藏	美术总监
2009年	神秘海域2 纵横贼道	游戏导演
2013年	最后生还者	游戏导演
2014年	最后生还者 遗弃	游戏导演
2016年	神秘海域4 盗贼末路	游戏导演



AMY HENNIG 德雷克之母

身分：“《神秘海域》系列”编剧兼导演

与EA的日子

在《神秘海域4 盗贼末路》发售之前，Amy Hennig发表推特表达了自己对该作的期待，同时也不无自豪地说：“我在它的身上倾注了两年的心血，至今那里仍然有许多我的痕迹。”在此之前，内森·德雷克的配音Nolan North曾透露，Amy Hennig从顽皮狗离职后，《神秘海域4 盗贼末路》大约8个月的工作成果被抛弃。不过从Amy自己透露的情况来看，在她离职两年前该项目就已经开始。在她离职后，随着团队的变动，开发方向有所变化也不足为奇，其中难免会有一些内容被大幅整改，但Amy的工作成果仍是无处不在。作为“《神秘海域》系列”最重要的缔造者，Amy不断推动着游戏业的叙事革命，被多家媒体评为业界最具影响力的女性之一。

Amy Hennig出生于1964年，已经年过半百的她也是业界资历最深的女性游戏人之一。Amy说，13岁那年，三个划时代的产品改变了一切。首先是雅达利游戏机的发售，开始了家用机革命。其次是《星球大战》上映，让人类看到了娱乐无所不能的潜力。最后是角色扮演战棋游戏《高级龙与地下城》发布，这让Amy意识到，故事可以由参与者来讲述，而这成为后来游戏叙事理念的关键。经过这三个划时代产品的冲击，Amy说：“我们的大脑从此再也不一样了。”

Amy是编剧方面的科班出身，在加州大学伯克利分校获得英语文学学士学位后，他进入了旧金山州立大学电影学院，更深入地学习编剧艺术。1989年，仍在校学习的Amy迫于生计的需要找了一份兼职工作——为雅达利游戏《ElectroCop》做美术工作。这是雅达利为当时新推出的Lynx掌机开发的一款动作游戏，讲述的是拯救总统千金的俗套故事。该项目的开发人员总共只有两人，除了Amy之外的另一个成员是程序员。游戏画面非常简单，总共只有4种颜色。Amy明确表示对这款游戏本身无爱，“当时做这个完全是为了钱。但是开始接触游戏之后，我的命运之轮就开始转动了，然后就出现了那么一个灵光一闪的时刻，我发现游戏比电影更有趣、更有发展潜力。”

在游戏中找到了新天地的Amy毅然决定辍学，正式进入游戏行业。1991年Amy进入了EA。当时EA正凭借《麦登橄榄球》等体育游戏而迅速崛起，处于快速扩张的阶段，机会无处不在。Amy说：“关键在于如果你足够努力，让别人看到了你的能力，那么你就总有出头之日。然后命运就掌握在你自己手里。”

Hennig的机会在1993年到来了。在EA做了两年的美术工作后，Amy所在项目组的主策划辞职，表现出色的Amy晋升为主策划。这款游戏叫做《迈克尔·乔丹 风之城的骚乱》，是EA早期具有代表性的作品之一。因为有乔丹的实名及肖像授权，当时受到了球迷们的热捧。但该作本身并非篮球游戏，而是一款横卷轴的动作游戏，玩家操纵乔丹拯救被绑架的其他球员，用各种篮球攻击敌人，比如冰冻球、炸弹球等。游戏玩法非常有创新性。

90年代末水晶动力工作室从EA高薪挖走了Amy Hennig。当时Eidos刚刚收购了水晶动力，而水晶动力所持有的一个重要IP就是《凯恩的遗产》，但该作最初是由硅骑士工作室开发，水晶动力与之签署的合同存在漏洞。当水晶动力被Eidos收购之后，硅骑士利用合同中的漏洞向水晶动力发起诉讼，要求其返还《凯恩的遗产》的版权。而此时《凯恩



的遗产》续作已完成大半。水晶动力为了避免法律诉讼可能产生的风险，决定另起炉灶，自己开发一款全新的动作冒险游戏《凯恩的遗产 噬魂使者》，该项目的主策划职位就交给了Amy Hennig。

Amy Hennig以坦诚而又强势的管理风格，稳住了开发团队，让开发者们尽可能不受官司影响。同时Amy在游戏设计上进行了大胆创新，并进行了该系列的中期发展规划，在《噬魂使者》之后，又相继推出了《噬魂使者2》、《血兆2 凯恩的遗产》和《凯恩的遗产 挑战》等。Amy还大胆借鉴了《鬼泣》的特色，使游戏的动作性大幅提升。可惜的是《凯恩的遗产 挑战》并未达到Eidos的销量目标，直接导致续作预算被大幅削减，这引起了Amy的不满。就在此时，顽皮狗向她伸出了橄榄枝。

水晶动力与顽皮狗之间有着频繁的人员流动，水晶动力的大批骨干人才都跳到了顽皮狗，而且水晶动力也经常从《古惑狼》和《杰克与达斯特》身上学习镜头运作等方面的经验。Amy非常喜欢顽皮狗的车库文化，所以在《杰克与达斯特3》制作中途，她加入了顽皮狗。

《神海》诞生

《神秘海域 德雷克的宝藏》最早从2003年就开始构思，当时作为索尼爱将的顽皮狗，需要提前为新一代主机而筹谋。而那时索尼的计划是在2005年推出PS3，顽皮狗希望能为其开发一款首发游戏。不过随着PS3发售计划的延后，顽皮狗的排期也随之顺延。

《神秘海域 德雷克的宝藏》的初期阶段只有6名策划人员搭项目框架，最早确定的一个点是主角姓德雷克，在内部邮件的讨论中，有人提议叫约翰，或者类似的常见名字。主角是大冒险家弗朗西斯·德雷克后人的身分是艾米提出的，经过了多番讨论之后才确定了内森这个名字。


■德雷克早期设定图

在2005年5月的一份概念文件中，游戏的暂定名为“零点”，故事围绕“零点能量、生态恐怖主义、黑暗能量以及各种疯狂的无聊概念”。当时的构想是将舞台设定于海底遗迹。Amy说：“还好没用那个方案，没多久《生化奇兵》就公布了，他们做的比我们好得多。”与《生化奇兵》不同的是，顽皮狗的海底之城更注重对水元素的利用，比如有一种武器可以操纵水，游戏主题一度变成“逃离海底世界”。随着该策划案的放弃，游戏代号变成了“Project Big”。海底之城的概念被部分保留，根据此时的设想，游戏中有75%的内容发生在海底基地，只有25%的内容发生在热带海岛上。德雷克所探索的遗迹，是现代人类文明灭绝之后所留下的。Amy说：“我现在仍然觉得那是个很酷的创意，但我们还是走到了其他的方向。”


■《神秘海域》初代作早期场景设定图

在这个阶段，游戏背景设定的构想可以说是百花齐放，有一个概念是恐怖分子放出的毒气导致森林疯狂蔓延，最终占领了人类世界，场景设定上与后来的《最后生还者》相似。Neil Druckmann说：“当时有一个概念图文件夹，我经常打开看。早期的概念图是那种开放世界，维多利亚时代的风格，融合了蒸汽幻想与飞翔的载具。里面真是什么创意都有。然后我记得有个主角看起来就像《回到未来》的Marty McFly，穿着橙色的马甲……”

最后Amy的一个提案获得了大家的投票通过，她提出了爆米花式动作冒险电影的主基调，参考电影《夺宝奇兵》。对电影史有深刻研究的Amy，将适合以游戏方式表现的电影桥段写进自己的笔记本，在策划会议中提出时，引发了策划组的头脑风暴，所有人的思维开始发散，游戏策划概念朝着越来越有趣的方向靠拢。

在主基调确立下来之后，德雷克的形象也逐渐成型了。为匹配游戏的基调，主角设定为一个玩世不恭、喜欢吐槽的的年轻男性，穿着T恤、牛仔裤，看起来就像玩家身边的朋友一样平凡。这时在顽皮狗内部开始将这款游戏戏称为“Dude Raider”，也就是男版《古墓丽影》。这一点也并不奇怪——顽皮狗的很多骨干都是从水晶动力跳过来的，他们本来就是“《古墓丽影》系列”的开发者。两个系列之间的相似并非偶然，某种意义上可以说是一种血缘的传承。

Amy成为了《神秘海域 德雷克的宝藏》的导演兼首席编剧，她在电影剧本创作方面的多年积累终于得到了施展的机会。Amy善于用配角烘托人物性格，突出强调多名角色之间的互动。不止是德雷克，苏利文、克罗伊等角色都被刻画得栩栩如生。



发展与影响

《神秘海域2 纵横贼道》是Amy职业生涯的巅峰。在最高峰期，整个项目成员达到了150人。这是Amy职业生涯中开发规模最大的游戏。在其发售后，几乎把那一年该拿的奖项全部拿到手，顽皮狗工作室的荣誉陈列柜里，《神秘海域2 纵横贼道》的奖杯占了90%。Amy也凭借该作成为拿奖最多的女性游戏制作人，包括荣获两项美国作家协会的游戏编剧大奖。

当人们谈起Amy，通常想到的身分是“《神秘海域》系列”的编剧。在游戏业的历史上，以编剧身分而成为一个系列代表人物的例子十分罕见，Amy凭借此身分成为“《神秘海域》系列”掌门人，充分表明叙事方式对于该系列的重要性。从剧情结构、角色塑造到桥段设计，《神秘海域》的很多方面都达到了电影大片的高度，同时又完美表现了游戏的互动魅力。这就是Amy对于游戏业发展的最大贡献。

在《神秘海域3 德雷克的诡计》之后，随着Neil与Bruce的崛起，Amy选择离开顽皮狗，再次回到了EA的怀抱，回到了职业生涯的起点。但这一次，她将负责推动EA的变革。她所接手的是Visceral Games开发的《星球大战》新作，业界普遍推测这将会是一款具有《神海》韵味的《星战》新作，影史上的顶尖IP与电影化互动叙事方式的结合，将诞生怎样的结晶？相信Amy的答案不会令人失望。

探险者的陈列室

《神秘海域》系列相关作品鉴赏

从 2007 年第一作《神秘海域 德雷克的宝藏》推出至今，顽皮狗已经为玩家们带来了多款以德雷克为主角的杰出游戏，也衍生出了众多周边产品。本栏目将会把这些产品整理出来，玩家们可以借此机会欣赏来自顽皮狗那精美的制作和独树一帜的艺术风格。

文 八重樱　美编 Juxi

《神秘海域 德雷克的宝藏》美版普通版



▲《神秘海域 德雷克的宝藏》普通版（美版），仅包含蓝光光盘的游戏本体。

《神秘海域 德雷克的宝藏》欧版普通版



▲《神秘海域 德雷克的宝藏》普通版（欧版），仅包含蓝光光盘的游戏本体。

《神秘海域 德雷克的宝藏》日版普通版



▲《神秘海域 德雷克的宝藏》普通版（日版），仅包含蓝光光盘的游戏本体。日版的副标题名为“黄金乡的秘宝”。

《神秘海域 德雷克的宝藏》欧版白金版



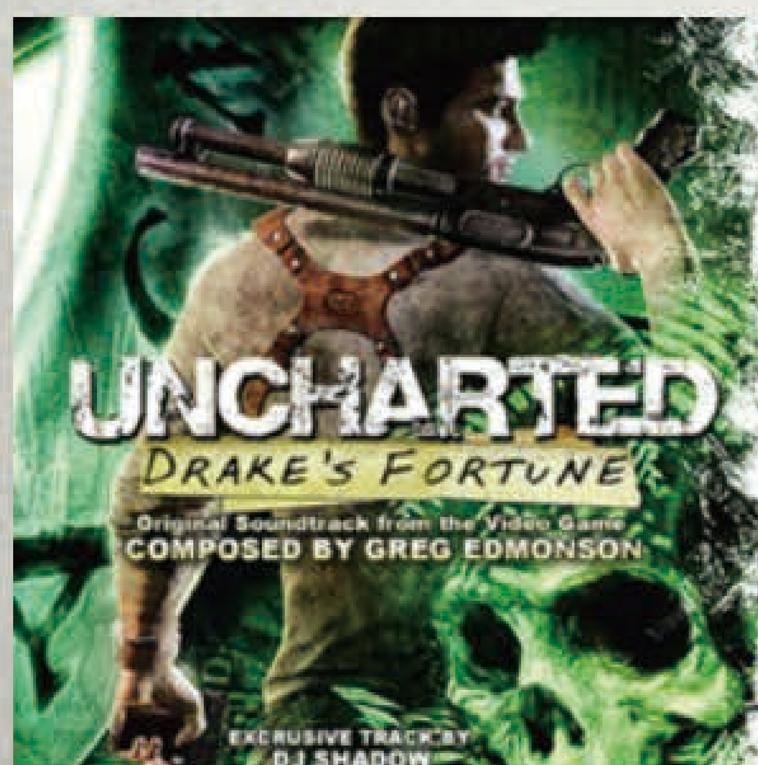
▲《神秘海域 德雷克的宝藏》欧版白金版，仅包含蓝光光盘的游戏本体。

《神秘海域 德雷克的宝藏》日版廉价版



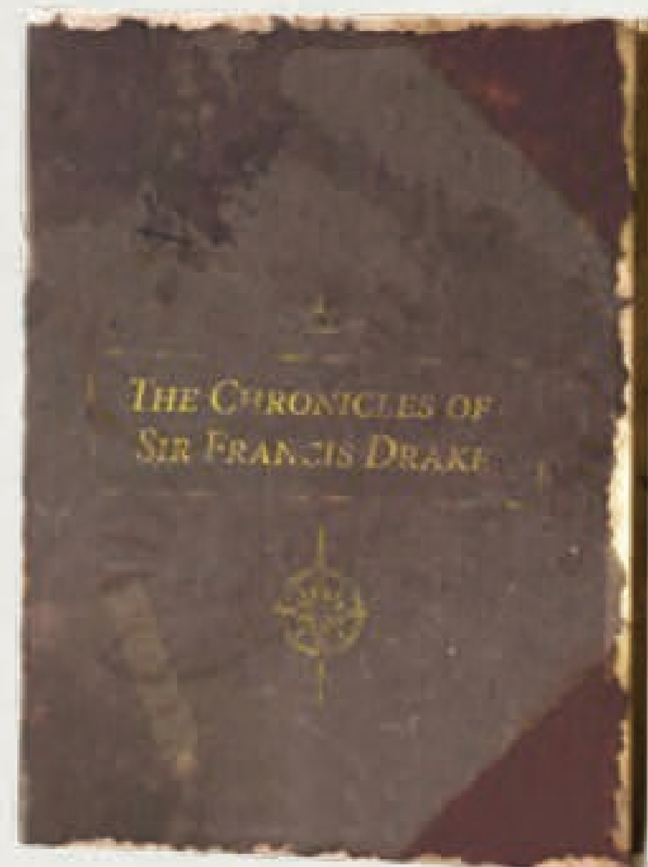
▲《神秘海域 德雷克的宝藏》日版廉价版，仅包含蓝光光盘的游戏本体。

《神秘海域 德雷克的宝藏》原声音乐集



▲《神秘海域 德雷克的宝藏》原声音乐集中收录了21首由格瑞葛·埃德蒙森创作的音乐。

《神秘海域 德雷克的宝藏》媒体版



■《神秘海域 德雷克的宝藏》媒体版，仅提供给媒体宣传使用，不做单独销售。它包含了以下内容：

- 蓝光光盘的游戏本体一张
- 游戏原声音乐CD一张
- 新闻稿一份
- 弗朗西斯·德雷克的日记
- 游戏地图一张
- 被设计成《弗朗西斯·德雷克编年史》造型的包装盒



《神秘海域2 纵横赌道》美版普通版



▲《神秘海域2 纵横赌道》普通版（美版），仅包含蓝光光盘的游戏本体。

《神秘海域2 纵横赌道》日版普通版



▲《神秘海域2 纵横赌道》普通版（日版），仅包含蓝光光盘的游戏本体。日版的副标题名为“黄金刀与消失的船团”。

《神秘海域2 纵横赌道》日版廉价版



▲《神秘海域2 纵横赌道》日版廉价版，仅包含蓝光光盘的游戏本体。

《神秘海域2 纵横赌道》欧版白金版



▲《神秘海域2 纵横赌道》欧版白金版，仅包含蓝光光盘的游戏本体。

《神秘海域2 纵横赌道》美版年度版



▲《神秘海域2 纵横赌道》年度版除收录游戏本体之外，还增加了PlayStation英雄皮肤包、1代多人游戏包、2代围攻扩展包、黄金版AK-47和9mm手枪、《神秘海域 因陀罗之眼》的动态漫画和角色皮肤等众多内容，总价值超过35美元的售价。

《神秘海域2 纵横赌道》限定版珍藏盒



◀《神秘海域2 纵横赌道》限定版珍藏盒包括以下内容：

- 蓝光光盘的游戏本体一张
- 特制铁盒包装
- 两张《神秘海域2 纵横赌道》珍藏版卡片
- 独占DLC下载码（多人模式黄金武器、多人模式独占角色皮肤×2、PS3主题）

《神秘海域2 纵横赌道》财宝猎人版



▲《神秘海域2 纵横赌道》财宝猎人版全球限量只有200套，并且无法通过商店等途径购买到。这套限定版仅作为参与游戏多人测试比赛的奖品，可谓是限定中的珍品了。它包含了以下内容：

- 蓝光光盘的游戏本体一张
- 官方攻略本
- 原声音乐集CD一张
- 《神秘海域2 纵横赌道》中出现的匕首模型（1：1等大）
- 顽皮狗工作室开发组成员的签名板
- 特制仿古书款包装盒

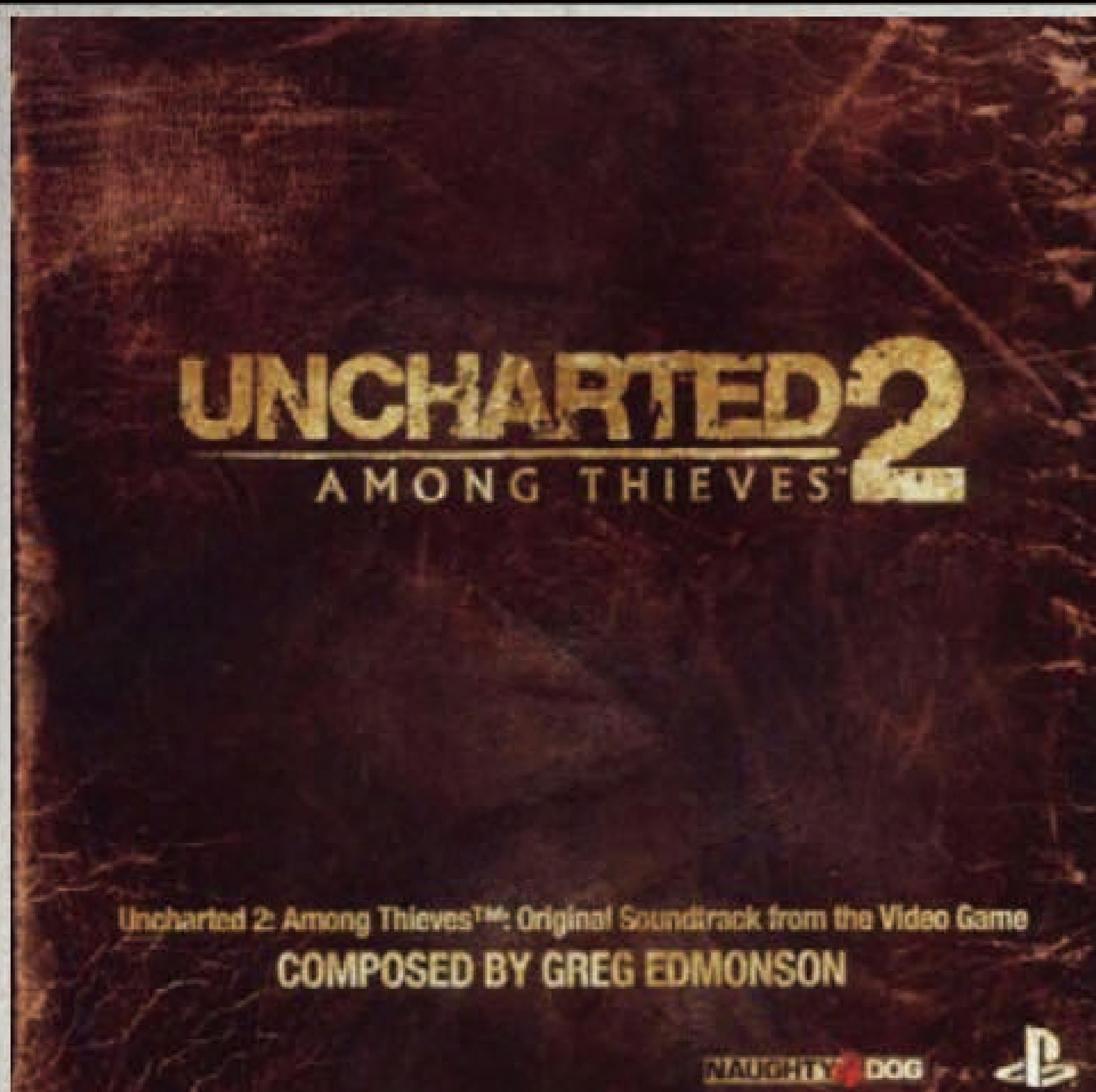
《神秘海域2 纵横赌道》媒体版



■《神秘海域2 纵横赌道》媒体版，仅提供给媒体宣传使用，不做单独销售。它包含了以下内容：

- 蓝光光盘的游戏本体一张
- 媒体用宣传盘一张
- 《神秘海域2 纵横赌道》的插绘卡片
- 特制包装盒
- 黄色亚麻布的外包装布

《神秘海域2 纵横贼道》原声音乐集



◀《神秘海域2 纵横贼道》原声音乐集中收录了23首由格瑞葛·埃德蒙森创作的音乐。

《神秘海域2 纵横贼道》详尽攻略本



▲《神秘海域2 纵横贼道》详尽攻略本由顽皮狗授权Bradygames制作，共计320页。收录了游戏完整流程攻略、全收集详细指南、奖杯获取途径、多人模式说明以及武器数据等众多内容。

《神秘海域2 纵横贼道》官方完美攻略本



▲本书由日本FAMI通PS编集部制作出版，共计173页。

《神秘海域2 纵横贼道》艺术设定集



▲272页的内容收录了《神秘海域2 纵横贼道》的概念画作、人物造型、环境艺术、游戏美术、动作捕捉等精彩内容，充分展现了本作方方面面的艺术风范与思想，有助于玩家更好的理解游戏内涵。本艺术设定集有三种版本，图上从左到右依次为：特别版（售价129美元）、软皮版（65美元）、限定版（300美元）。

《神秘海域3 德雷克的诡计》美版普通版



▲《神秘海域3 德雷克的诡计》普通版（美版），仅包含蓝光光盘的游戏本体。

《神秘海域3 德雷克的诡计》日版普通版



▲《神秘海域3 德雷克的诡计》普通版（日版），仅包含蓝光光盘的游戏本体。日版的副标题被改成"沉睡在沙漠中的亚特兰蒂斯"，封面构图也与美版稍有不同。

《神秘海域3 德雷克的诡计》美版年度版



▲时隔将近一年之后推出的《神秘海域3 德雷克的诡计》年度版，除收录游戏本体之外，还包括25个多人模式服装、来自1代和2代的8张重制地图、4张全新的多人游戏地图、城堡合作冒险模式、合作生存模式以及多个皮肤包。

《神秘海域3 德雷克的诡计》欧版年度版



▲《神秘海域3 德雷克的诡计》的年度版在欧洲发行时采用了与美版截然不同的封面设计。

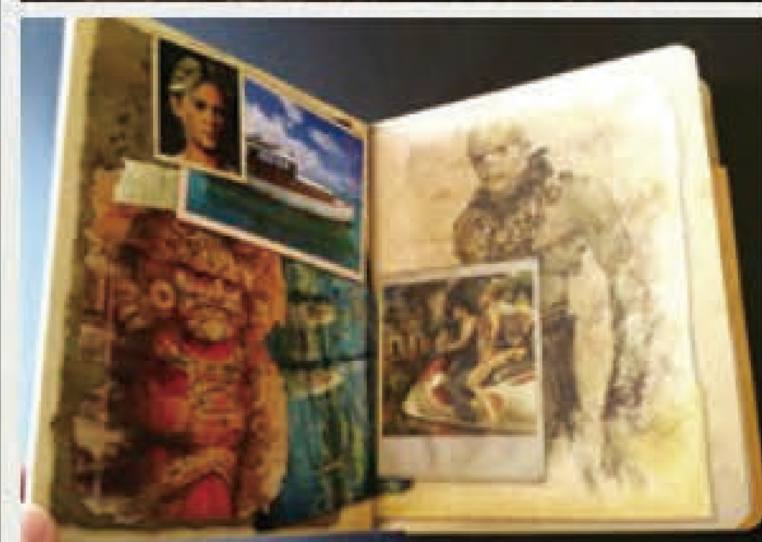
《神秘海域3 德雷克的诡计》日版廉价版



▲2013年3月14日，索尼在日本地区发售了《神秘海域3 德雷克的诡计》的廉价版，售价仅为2800日元。

《神秘海域3 德雷克的诡计》特别版





▲《神秘海域3 德雷克的诡计》特别版仅限在欧洲地区发售，包括以下内容：

- 蓝光光盘的游戏本体一张
- 珍藏纸盒一个（与典藏版封面不同，该光盘收纳盒被制作成了日记本的款式，除光盘卡槽外，还有数页德雷克的笔记、涂鸦等内容）

《神秘海域3 德雷克的诡计》典藏版



■《神秘海域3 德雷克的诡计》的典藏版包括以下内容：

- 蓝光光盘的游戏本体一张
- 珍藏铁盒一个
- 内森·德雷克的手办（由Sideshow Collectibles制作）
- 内森·德雷克的戒指项链
- 内森·德雷克的马蹄形皮带扣
- 纸质特殊包装盒

《神秘海域3 德雷克的诡计》探险家版



■《神秘海域3 德雷克的诡计》探险家版仅限在欧洲地区发售，包括以下内容：

- 蓝光光盘的游戏本体一张
- 珍藏纸盒一个（与特别版相同）
- 内森·德雷克的手办（由Sideshow Collectibles制作）
- 内森·德雷克的戒指项链
- 内森·德雷克的马蹄形皮带扣
- 仿古风格木质手提箱（可存放19张PS3游戏）

《神秘海域3 德雷克的诡计》完整官方攻略本典藏版



▲本书由Piggyback制作，并得到了顽皮狗官方的大力协助。书中收录了详尽的流程攻略、全部收集要素、附带注解的地图以及专家级别的战术指南，此外还有16页的设定画稿，并附赠了一张包含10首BGM的免费CD光碟。

《神秘海域3 德雷克的诡计》内森·德雷克1/4手办



▲►这款手办由TOY SAPIENS制作，采用1/4的超大比例，再现了德雷克手握9mm手枪，从废墟上翻越而出的飒爽身姿，极富动感。本品的细节雕刻非常出色，无论是德雷克下巴上的胡茬，亦或是脖子上的围巾，均栩栩如生，全高41cm的巨大尺寸无论摆放在哪里都会成为焦点所在。

《神秘海域3 德雷克的诡计》内森·德雷克12英寸可动模型



◄▲本品同样是由TOY SAPIENS制作，与PA改版相比，本品不但关节可动，而且身上的服装也全部都是布制的，另外像是手表、戒指项链、皮带扣这些小细节也全部做成了可摘的，精湛的处理令人爱不释手。

《神秘海域3 德雷克的诡计》内森·德雷克 PA改可动模型







▲PLAY ARTS 改（简称“PA改”）是史克威尔·艾尼克斯旗下的可动模型品牌，在《神秘海域3 德雷克的诡计》发售后不久它便推出了这款3代德雷克造型的可动模型。模型高22cm，拥有一双替换手和3把替换武器，模型精致地再现了德雷克的面部表情与服装纹理，甚至连衣服上的污渍都没有漏下，值得珍藏。

《神秘海域3 德雷克的诡计》内森·德雷克麻布仔造型钥匙圈



▲由索尼官方生产的麻布仔造型的德雷克钥匙圈，主要是作为游戏贩售时的赠品。

《神秘海域 黄金深渊》美版普通版



▲《神秘海域 黄金深渊》普通版（美版），仅包含游戏本体。

《神秘海域 黄金深渊》日版普通版



▲《神秘海域 黄金深渊》普通版（日版），仅包含游戏本体。日版的副标题为"开始没有地图的冒险"。

《神秘海域 黄金深渊》日版廉价版



▲《神秘海域 黄金深渊》日版廉价版，仅包含游戏本体。

《神秘海域 黄金深渊》官方攻略本



▲由周刊FAMI通编集部出版的《神秘海域 黄金深渊》官方攻略本，共计96页。

《神秘海域 黄金深渊》主题PSV收纳包







■官方授权ThrustMaster生产制造的《神秘海域 黄金深渊》主题PSV收纳包，外观被设计成弹夹的模样，内有缓冲层，可以良好地保护PSV主机不受外力冲击，同时不会影响到蓝牙、Wi-Fi、3G信号的接收。另外在盒盖内侧还有数个卡槽，可用来放置游戏卡以及记忆卡。

《神秘海域 内森·德雷克收藏版》美版普通版



▲《神秘海域 内森·德雷克收藏版》普通版（美版），仅包含蓝光光盘的游戏本体，收录了《德雷克的宝藏》、《纵横贼道》和《德雷克的诡计》三作全部内容。

《神秘海域 内森·德雷克收藏版》欧版特别版



◀《神秘海域 内森·德雷克收藏版》特别版（欧版），它包含了以下内容：

- 蓝光光盘的游戏本体一张（收录了《德雷克的宝藏》、《纵横贼道》和《德雷克的诡计》三作全部内容）
- 特制珍藏铁盒
- 《神秘海域三部曲》迷你艺术设定集一本（48页）
- 一张贴纸

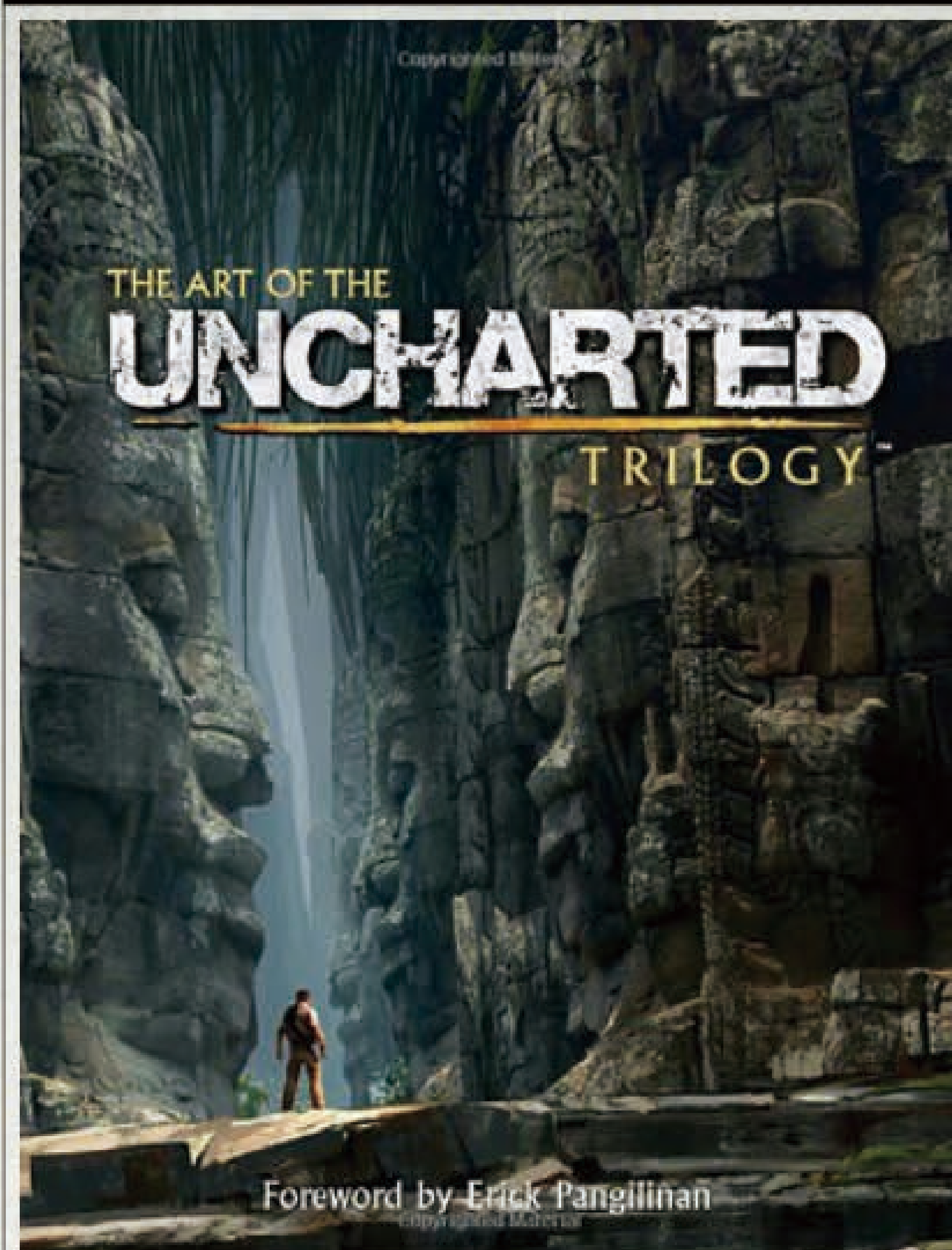
《神秘海域 内森·德雷克收藏版》亚版特别版



◀《神秘海域 内森·德雷克收藏版》特别版（亚版），它包含了以下内容：

- ●蓝光光盘的游戏本体一张（收录了《德雷克的宝藏》、《纵横贼道》和《德雷克的诡计》三作全部内容）
- ●特制珍藏铁盒
- ●《神秘海域 三部曲》迷你艺术设定集一本（48页）
- ●布制挂画（960mm×540mm）
- ●内森·德雷克下载包
- ●PS4主题

《神秘海域 三部曲》艺术设定集



▲来自顽皮狗官方出品的《神秘海域 三部曲》艺术设定集，共计192页，收录了《德雷克的宝藏》、《纵横贼道》和《德雷克的诡计》三作众多画稿与设定。

《神秘海域 内森·德雷克收藏版》媒体版



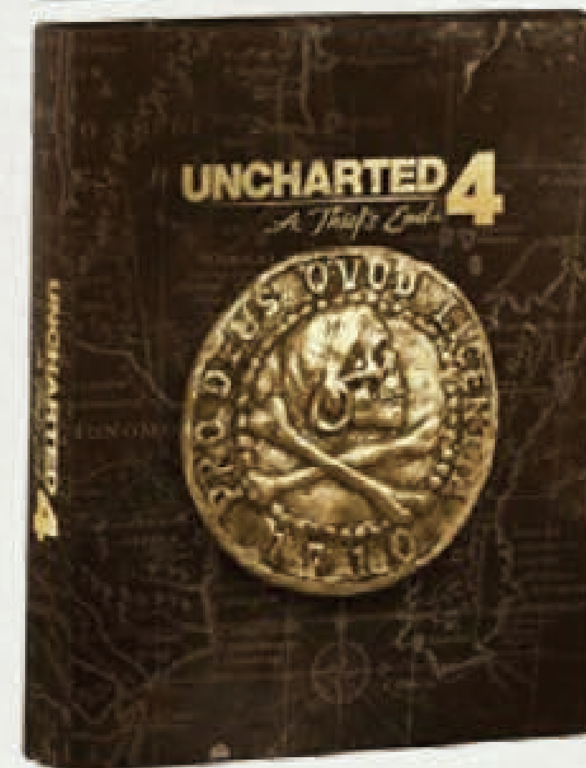


▲《神秘海域 内森·德雷克收藏版》媒体版，仅提供给媒体宣传使用，不做单独销售。它包含了以下内容：

- ●蓝光光盘的游戏本体一张（收录了《德雷克的宝藏》、《纵横贼道》和《德雷克的诡计》三作全部内容）
- ●一枚子弹造型的U盘
- ●线装迷你艺术设定集一本

《神秘海域4 盗贼末路》特别版







▲《神秘海域4 盗贼末路》的特别版包括以下内容：

- ●蓝光光盘的游戏本体一张
- ●珍藏铁盒一个（由Alexander Iaccarino设计）
- ●48页精装美术书一本（由Dark Horse制作）
- ●顽皮狗和海盗图案的徽章贴纸
- ●顽皮狗点数（用于购买多人模式下的内容）

《神秘海域4 盗贼末路》美版普通版



▲《神秘海域4 盗贼末路》普通版（美版），仅包含蓝光光盘的游戏本体。

《神秘海域4 盗贼末路》日版



▲《神秘海域4 盗贼末路》日版普通版。副标题被改成了更具日本风格的“海贼王与最后的秘宝”。另外日版没有特别版和典藏版，只有PS4限定主机同捆版。

《神秘海域4 盗贼末路》典藏版



▲《神秘海域4 盗贼末路》的典藏版包括以下内容：

- 蓝光光盘的游戏本体一张
- 珍藏铁盒一个（由Alexander Iaccarino设计）
- 48页精装美术书一本（由Dark Horse制作）
- 12寸的德雷克模型一只（由Gentle Giant设计）
- 顽皮狗和海盗图案的徽章贴纸
- 顽皮狗点数（用于购买多人模式下的内容）
- 7个多人模式用道具（马达加斯加战友服装、亨利·艾弗里棒球帽、一代德雷克服装、二代德雷克服装、三代德雷克服装、黄金武器皮肤、沙漠武器皮肤）

《神秘海域4 盗贼末路》媒体版



■《神秘海域4 盗贼末路》媒体版，仅提供给媒体宣传使用，不做单独销售。它包含了以下内容：

- 媒体用蓝光光盘的游戏本体一张
- 一封来自顽皮狗的羊皮纸信件
- 双面海报（同时是设定集的外衣）
- 《神秘海域4 盗贼末路》艺术设定集
- 一枚宝藏金币

《神秘海域4 盗贼末路》PS4限定主机同捆版



■《神秘海域4 盗贼末路》PS4限定主机同捆版包括以下内容：

- 500GB的灰蓝色PS4主机，印有《神秘海域4 盗贼末路》的图案
- 一只灰蓝色的PS4手柄
- 一张《神秘海域4 盗贼末路》游戏碟

《神秘海域4 盗贼末路》限定版手柄



■《神秘海域4 盗贼末路》限定版手柄包括以下内容：

- 一只灰蓝色的PS4手柄
- 一个印有《神秘海域4 盗贼末路》图案的包装盒

《神秘海域4 盗贼末路》限定版PS黄金无线耳机





▲《神秘海域4 盗贼末路》限定版PS黄金无线耳机包括以下内容：

- 灰蓝色PS黄金无线耳机，耳机侧面印有"SIC PARVIS MAGNA"（于小处成就大事）的字样
- 一个印有《神秘海域4 盗贼末路》图案的包装盒

《神秘海域4 盗贼末路》金属水杯



▲该金属水杯是预约《神秘海域4 盗贼末路》普通版的特别赠品，不作为商品单独出售。

《神秘海域4 盗贼末路》便携袋



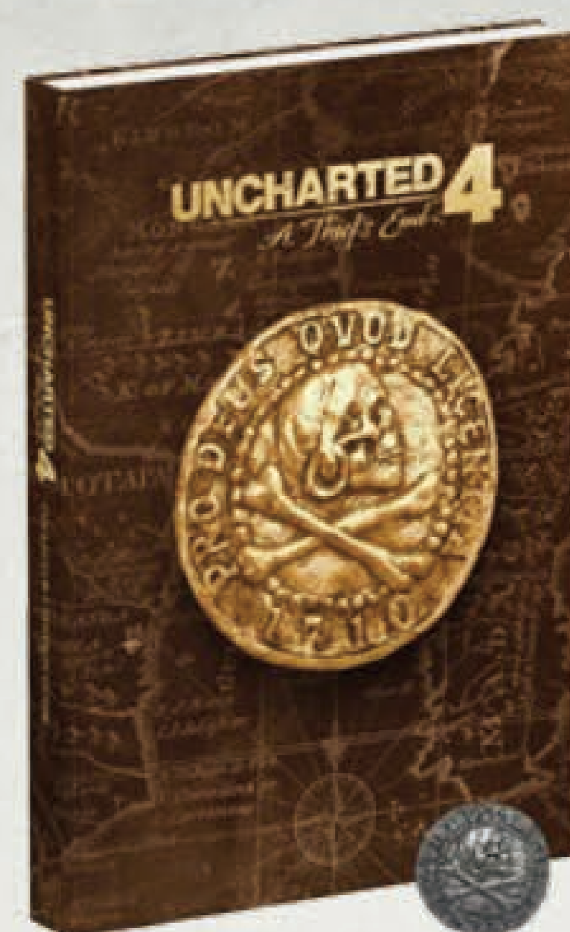
▲该便携袋是预约《神秘海域4 盗贼末路》特别版的特别赠品，不作为商品单独出售。

《神秘海域4 盗贼末路》便携酒壶



▲该便携酒壶是预约《神秘海域4 盗贼末路》典藏版的特别赠品，不作为商品单独出售。

《神秘海域4 盗贼末路》典藏版策略指南



◀多达336页的官方攻略本，包括详细地图、完整流程攻略、系统详解、敌人数据、全部收集要素等精彩内容，随书还附赠一枚刻有海盗印记的金币。

《神秘海域4 盗贼末路》艺术设定集



▲由顽皮狗官方和Dark Horse团队联手推出的《神秘海域4 盗贼末路》艺术设定集，共计184页。收录了大量未曾公开的设计图稿与概念艺术画作，并配以顽皮狗开发人员的解说，带领玩家走进游戏的幕后，了解《神秘海域4 盗贼末路》令人惊叹的制作过程。

《神秘海域4 盗贼末路》内森·德雷克7英寸可动模型



▲由NECA公司生产的内森·德雷克可动模型，高约18cm。模型采用了德雷克在《神秘海域4 盗贼末路》中的造型，全身超过30处关节可动，方便玩家进行把玩。此外还配置了2个可替换的表情头雕、手枪与AK47、2套替换手零件、甚至连登山绳这种小道具都有制作出来。售价仅为39.99美元。

《神秘海域4 盗贼末路》精装横格笔记本





▲这本笔记本被设计成了德雷克使用款的样式，封面上印有弹孔的图案，内页的地图上则对应了一片血渍。笔记本一共192页，采用高品质纸张，带给使用者舒适的书写体验。21cm×14cm的尺寸也方便随身携带。

《神秘海域4 盗贼末路》内森·德雷克Funko POP版手办



▲Funko公司旗下的POP系列趁着《神秘海域4 盗贼末路》发售之际推出了一款造型非常可爱的德雷克手办，如此呆萌表情的德雷克不知玩家们是否愿意接受他呢？

《神秘海域4 盗贼末路》PS4主机贴纸



▲由日本公司CANTOKYO推出的两款PS4主机贴纸，每套贴纸都包含了主机上面贴纸×1、下面贴纸×1、侧面贴纸×2、手柄贴纸×2。该贴纸采用的是特殊粘合材料，可以进行反复黏贴，并且具有一定厚度，可以很好地保护主机与手柄不被划伤。

《神秘海域4 盗贼末路》×Timberland 限量皮靴



▲▶本品是香港索尼为庆祝《神秘海域4 盗贼末路》发售而与著名户外服装品牌Timberland合作打造的纪念款式，全球限量20双。皮靴采用了本作的主题颜色灰蓝色，外包装盒上也印有德雷克的图案。本款皮靴不做销售用途，玩家只能通过参加索尼官方活动的形式才有机会入手，弥足珍贵。